
N.º 2
600 ptas.
Revista mensual
todo
MODELISMO
PERSONALIZACION DE UN M-60
SHERMANS EN EL PACIFICO (2ª PARTE)
ROBOCOP
MINOTAURO COKE
ALA X
P-47: PINTURA CON EL MORRO AJEDREZADO
REPORTAJE: PRINCIPE DE ASTURIAS
00002
8 480002 164009



NUEVA TIENDA

Model Reina, una de las tiendas pioneras en Madrid en el mundo de la maqueta en plástico y que tradicionalmente ha sido el centro más importante sobre el mundo del barco de madera, ha puesto a disposición de los aficionados un nuevo establecimiento en la zona de la calle Alcala (Ciudad Lineal), en la que podemos encontrar:

- *Aeromodelismo.*
- *Modelos de radio control.*
- *Coches TT eléctricos y térmicos.*
- *Radios y mandos de RC.*
- *Automodelos de pista.*
- *Todo tipo de accesorios, herramientas y materiales para RC.*
- *Trenes de las marcas más importantes.*
- *Maderas, kits para navegables.*
- *Amplia gama de kits de plástico.*
- *Pintura, barnices, pegamentos.*
- *Toda gama de herramientas para las especialidades de modelismo.*

MODEL REYNA, S. A.
C/ VICENTE ESPINEL, 11
28017 MADRID
Telf.: (91) 268 17 66



MINIATURAS ANDREA, S.L.

FABRICANTES DE FIGURAS METALICAS A MONTAR Y PINTAR POR EL COLECCIONISTA

* TODAS LAS FIGURAS RAPIDAMENTE DISPONIBLES POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

* CATALOGO COLOR MEDIANTE ENVIO DE 830 PTAS. EN SELLOS

NOS COMPLACEMOS EN PRESENTARLES NUESTRO ULTIMO LANZAMIENTO

* DE VENTA EN LOS MEJORES ESTABLECIMIENTOS ESPECIALIZADOS

ANDREA, S.L.
C/ MAESTRO ZUDAIRE, S/N
LOS NEGRALES, VILLALBA
28409 - MADRID
TEL: (91) 851 80 66
FAX: (91) 851 81 56

REF.: SG-S3 (54 mm.)
"CARRO DE GUERRA ROMANO"
(125, D. C.)
PVP. KIT.: 9.000 PTAS.
PVP. PINTADO: 45.000 PTAS.



REVISTA MENSUAL AÑO 1 N.° 2 AGOSTO-SEPTIEMBRE 1992



INDICE





Personalización del M-60


Por Luis Palencia

Con la unificación de las técnicas de pintura y los kits de conversión y detallado a veces es difícil distinguir unos maquetistas de otros, si bien siempre se puede aportar algo más que distinga unas de otras, la personalización de vehículos con equipo y tripulaciones, con transformaciones o modelados de factura propia confeccionados en diferentes materiales, y la adaptación de otros kits, resinas modificadas por calor, etc.



El equipo esta ordenado de tal forma que los elementos pesados: cajas, bidones, etc., están situados en la base, sobre ellos se acumulan los macutos, colchonetas, etc.

MODELO DEL VEHICULO

El M-60 es un carro de combate que hubiera pasado desapercibido de no ser por su utilización por los Israelitas es la empleada en el Líbano en los años 1982-83 porta un complejo blindaje «BLAZER» que le confiere una imagen peculiar.

Montaje y detallado

Se utiliza el carro M-60 de Tamiya escala 1:35 y el kit de conversión Israelí M-60 y algunas cajas de munición de Verlinden. Como material adicional masilla epoxídica, hilo de cobre de diferentes grosores, tiras de estaño, planchas de plástico y algún resto de otros kits.



Las figuras están remodeladas eliminando con cuchilla los detalles del uniforme y añadiendo los nuevos con masilla.

Un detalle importante es que todos los bultos estén perfectamente asegurados por correas o cuerdas.

El montaje sólo requiere la lógica atención para no colocar aquellas piezas incluidas en la conversión, afustes de ametralladoras, protección de faros, anclaje de antenas, etc.

Los elementos de resina como es habitual se han de pulir con limas y lijas para eliminar sobrantes. Algunas partes de las defensas frontales de la torre se han de sujetar con elementos realizados con plástico.

Los protectores de los faros se hacen nuevos con lámina fina de plástico e hilo metálico, también empleamos este material para los asideros de correas y cuerdas del equipo.

El afuste de las ametralladoras se



Las caras de los tripulantes están ligeramente modificadas, las barbas añadidas.

El vehículo base utilizado es el M-60 de Tamiya, con el kit de conversión.



Los fardos perfectamente adaptados con la sensación de peso adaptándose a las formas.



Los colchones tienen naturalidad de las arrugas, se realizan cuando la masilla está aún blanda.

Para conseguir la verosimilitud de los elementos añadidos se consultan publicaciones específicas, concretamente BATTLEGROUND LEBANON editado por CONCORD.

superdetallan con trocitos de plástico y varillas, las antenas son de plástico estirado e hilo metálico. Los tacos de goma están desgastados, se produce el efecto dando cortes con cuchilla y quemando ligeramente los tacos con una punta caliente.

Modelado de equipo

El equipo complementario está formado por elementos de kits, cajas de munición, comida, etc., procedentes de Verlinden y piezas sobrantes, generalmente hay que detallarlos añadiendo cuerdas, precintos, alambres, etc. El mayor inconveniente de estas piezas es su rigidez que producen efectos irreales para evitarlas se ha de combinar de forma lógica piezas de kits (cajas de comida y munición), con otras piezas que nosotros fabricamos con masilla plástica epoxídica, que imitan fardos, sacos, lonas, colchones, una vez modelados y mientras están blandos se adaptan curvándose y aplastándose consiguiendo evitar la rigidez del plástico y la resina de kits. Puede emplearse cualquiera de las muchas masillas existentes, Verlinden A+B, Plumber Seal, Milliput, Ceys, Tamiya, etc., se adquieren en droguerías y establecimientos de Modelismo. Las formas se pueden copiar de fotos o de los mismos kits. Las cuerdas de modelismo naval y la lámina de estaño para las correas completan las piezas, hay que tener en cuenta que todo ha de ir atado y afianzado.







Para adaptar algunas de la piezas de la parte frontal es necesario realizar bases con plástico.



Arañazos, desgastes y óxidos producto de un clima riguroso.

Los bajos están especialmente ensuciados con diferentes marrones y ocres.

TRANSFORMACION DE FIGURAS

El tripulante que adjunta el kit se ha utilizado como oficial del carro, limando y lijando el casco para adaptarlo a su nueva función, el uniforme también ha de cambiarse para representar a un carrista israelita. Se eliminan con cuchillas los detalles que no sean adecuados, añadiendo los correctos con pasta de modelar aplicada en pequeñas porciones realizando bolsillos, cremalleras, costuras, etc. También se modela las barbas con masilla. El otro tripulante es producto de una mezcla de cuerpos y brazos diversos y una cabeza de kit de Verlinden, también el uniforme se remodela con masilla.

Pintura del carro y figuras

La técnica utilizada ha sido mixta, el color base de esmaltes Humbrol amarillo desierto aplicado a pistola, lavado inicial de óleo mezcla de negro y marrón.



Los elementos complementarios pueden observarse en fotografías.



Las piezas modeladas en masilla se adaptan mejor que las de kit de resina.



Las cuerdas de diferentes grosores de uso en modelismo naval son muy útiles.



Los lavados de marrón se combinan con el pincel seco.

SHERMANS EN EL PACÍFICO

Por Joaquín G. García.

2ª Parte

Hasta 1945 los sistemas de pintura y camuflaje empleados por los marines fue un tanto inapropiado y la mayoría de las veces improvisado por los propios combatientes, cuando al fin se establecieron unas normas racionales, se encontraron con un escenario de un colorido totalmente diferente a lo anteriormente experimentado, la isla de Iwo Jima, quedando una vez más fuera de contexto.



La protección frontal está compuesta por eslabones de orugas y ruedas de repuesto.

UNIDADES ACORAZADAS DE LOS MARINES

Para el desembarco de Guadalcanal, en agosto de 1942, sólo pudieron mandarse seis M2A4 de la compañía «A» del 1 Mt.Bn. En Noviembre acompañando al 7º Rgt. marine llegó la compañía «B» 2 Mt.Bn.

El cuerpo de Marines comenzó a recibir carros ligeros en 1941. La intención fue formar un batallón para cada división, pero esto no fue posible hasta 1944: en las primeras campañas sólo tuvieron pequeños destacamentos, como mucho compañías de M2A4, M3 y M3A1. Nominalmente estos batallones contaban con 72 carros, cuatro compañías A,B,C y D de tres pelotones y cinco carros cada uno, más planas de batallón y compañías con tres, con 18 carros por compañía y 895 hombres de total.



Para 1943, el batallón de marines tenía 67 carros M3, pronto sustituidos por M3A1 y M5; en noviembre, los batallones recibieron 46 carros medios Sherman M4A2 y de 14 a 24 carros ligeros M3A1 lanzallamas SATAN.

Los carros ligeros M3, M3A1 y M5 con su cañón de 37 mm. daban poca cobertura a las tropas y eran inadecuados contra búnkers y puntos fuertes bien protegidos. El Sherman, con su cañón de 75 mm., demostró ser más efectivo y lentamente desplazó a la familia Stuart. Para la campaña de Iwo Jima, Febrero de 1945, los Mt.Bn. tenían 67 carros Sherman, de éstos 9 eran M4A3 con lanzallamas POA-CWS75H1 con sistema Canadian Ronson en lugar del cañón de 75 mm; el resto eran M4A2.

Vehículo dotado con un dispositivo especial contra el agua que cubre el cañón.





Los aditamentos para hacer semianfibios a los carros eran grandes y aparatosos.

Para operar en terrenos blandos los Shermans utilizaban orugas especiales más anchas



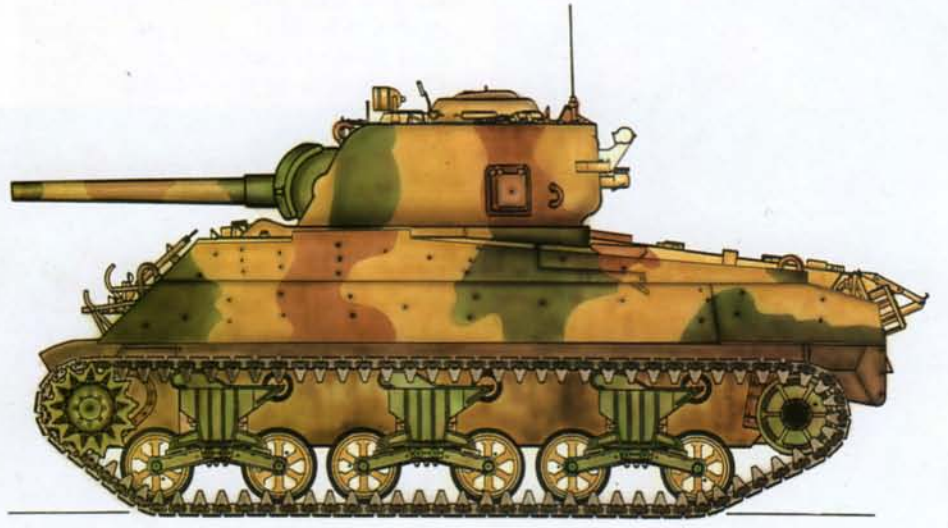
Tres modelos con los camuflajes del período 1945.



Aplicación masiva de eslabones en el casco y maderas entre el tren de rodaje.



Carcasa de aislamiento parcial que permite introducirse a los carros en el agua hasta por encima de las orugas.



Uno de los esquemas de color introducidos en 1945.

PINTURAS DE CAMUFLAJE

La Marina de la que nominalmente dependían los marines, demostró un completo desconocimiento del tema al destinarles colores de pintura totalmente inadecuados. Inicialmente, todos los vehículos terrestres, jeep, camiones, carros, artillería, etc., debían de ser repintados al llegar a sus unidades con el color nº 11 Forest Green (verde bosque) 317. FS-34079/30F4, un verde más oscuro y con un tinte ligeramente azulado que el olive drab nº 9.319.FS-34087/4F4 con el que todos los vehículos salían pintados de fábrica. El verde bosque contrastaba demasiado contra las pálidas arenas de las playas y dunas en las fases críticas de las operaciones anfibias.

Los vehículos anfibios, Duck, Amtrac, Alligator, jeeps anfibios, etc., se debían pintar en azul celeste, ideal cuando estaban dentro del agua, pero no cuando llegaban a las playas y muchas veces debían acompañar a las tropas tierra adentro. Por ello las tripulaciones de unos y otros vehículos trataban de minimizar estos contrastes tan fuertes dándoles manchas con la primera pintura que encontraban a mano. Y algunas unidades, por iniciativa propia, empezaron a repintar sus carros en arena total, incluyendo los cascos de «rugby» (cascos de carristas), pero tuvieron que repintarlas para entrar en combate.

En Febrero de 1945, por fin las cosas cambiaron: todos los vehículos de los marines debían ser pintados en el color nº 3 Sand (arena) 306.FS-30277/5C3, con manchas en el nº Earth Red (tierra roja) 312. FS-30117/7E6 y en Olive Drab 319.

Pero la fatalidad perseguía a los marines. La pequeña isla de Iwo Jima de 8 × 4 km. (isla sulfurosa, en japonés) con forma de silla de montar, formada por rocas volcánicas cubiertas por una espesa capa de cenizas negras con reflejos metálicos tornasolados, y con una guarnición de 21.000 hombres entre marinos y soldados, les complicó la vida. La campaña, prevista para tres o cuatro días, duró treinta y ocho, costándoles 28.686 bajas entre muertos y heridos; esta fue la primera vez en toda la campaña del Pacífico en que las tropas americanas tuvieron más bajas que el enemigo.

El contraste de las arenas negras contra la arena de los vehículos americanos era demasiado fuerte y ofrecían unos blancos perfectos para los nuevos cañones anticarro japoneses de 47 mm. Tipo 1. Entre éstos y las



Se ensallaron varios sistemas para aislar lo más posible la torreta contra el agua, que también servían contra la arena y el polvo.

minas sembradas por toda la isla, algunos historiadores dicen que en las primeras 24 horas del día D, los marines perdieron el 50% de sus carros Sherman; otros opinan que el 60%. Esto obligó a que la 3ª Div. Marine en reserva entrara en combate antes de acabar el día.

1 MT. BN.

Esta unidad participó en la campaña de Okinawa integrada en la 1ª Div.



Diferentes tipos de eslabones de cadenas que cubren el frontal, la caja de munición es de fotograbado.

Algunos rodillos del tren de rodaje eran de tipo liso, hay que pegar un disco de plasticard a los originales.





Vehículo perteneciente al 6 MT.BN, el sistema de identificación eran figuras geométricas con el número dentro.

Marine, formando parte del III Cuerpo Anfibio de Marines, en abril/junio 1945. En la parte frontal de las tres cajas colocaron tres ristras de eslabones de acero modelo T.54E1, con el diente guía hacia dentro, espaciándolas: la primera fila, por regla general con nueve eslabones, protegía al conductor; la segunda, con seis al centro, y la tercera fila con cuatro eslabones bajo la ametralladora cal. 0,30.

Algunos carros colocaron ruedas en las aletas; los laterales de la caja los taparon con tres o cuatro tiras de reja de acero superpuestos colgando de tres ganchos, siendo las medidas de estas rejas a escala 1/35, 10 × 1,5 cm. Eran de acero y se empleaban para formar pistas de aterrizaje artificiales sobre terrenos blandos, como prados, arenales, etc. La hierba y la arena salían a través de la reja camuflándola de forma natural.

Las escotillas del conductor y radio-operador las cubrieron con trozos de canaleta perforada PSP (Verlinden referencia P.S.P Plating nº 388), espaciándola, para escala 1/35, unos 3 ó 4 mm; las laterales de las torres se cubrieron con tiras de eslabones T. 54E1, ocho por lado.

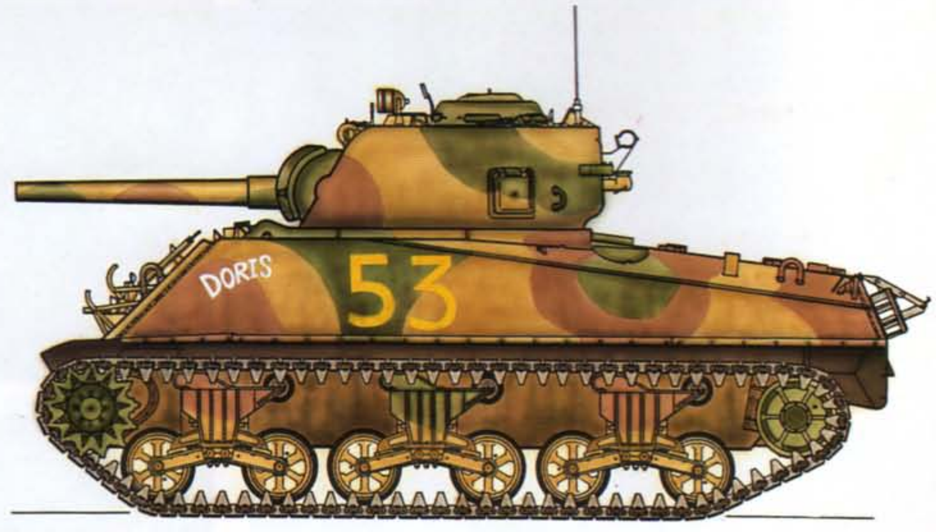
Pintaron sus carros a tres colores arena/ tierra roja/ olive drab, con grandes manchas alargadas a lo ancho pintadas a brocha. Identificaron sus carros por medio de una combinación de letra de compañía y número de vehículo, pintándolos en blanco en la parte delantera de la torre, delante de las tiras de cadena y atrás de la torre. Carro conocido, C7.

Encima de la oruga izquierda se situaba un teléfono para la comunicación entre la tripulación y los infantes.

3 MT. BN.

Formó parte de la 3ª Div. Marine en la campaña de Iwo Jima, Febrero/Marzo 1945, como reserva del V Cuerpo Anfibio de Marines.

Sus Sherman eran viejos modelos del M4A2, con cajas antiguas con escotillas para el conductor y radio estrechas (resina de Verlinden M4A2), con la torreta con cúpula para el comandante (kit de Tamiya), sin ningún tipo de protección especial excepto las planchas soldadas a los lados de la caja protegiendo los armarios de munición. Pintaron estos carros en arena con manchas en tierra roja en bandas a lo ancho, a brocha.





El sistema de camuflaje estaba compuesto por tres tonos, pero podían usarse sólo dos.

Curiosa utilización de la rejilla metálica para proteger las escotillas.

Frontal casi cubierto por eslabones de goma contra cargas magnéticas.



Identificaron sus carros con numeración correlativa, pintando los números blancos con formato cuadrado al frente de los escudos del cañón, lados y parte trasera de la torre. En los lados de las cajas, primero tenían el número de fabricación del carro y las letras USMC en amarillo; detrás, el nombre empezando con la letra de compañía; encima, un pequeño elefante cargando trompa por delante y cara geométrica amarilla, triángulo, cuadrado, rombo, etc.; detrás de esta figura, el símbolo táctico divisionario, un rombo delineado en blanco con una cifra de tres dígitos con los números en código del regimiento, batallón y compañía.

Esta fue la única unidad acorazada marine que portaba la estrella blanca como identificación de la campaña del pacífico, con la excepción de los Stuar que operaron en Guadalcanal. Cada M4A2 tenía una estrella en el centro de cada lado de la caja, pero en formato con «alas»; al igual que los cazas de sus compañeros de cuerpo, sobre el techo de las torres colocaron otra en sentido longitudinal al carro.

Carro conocido: Destroyer-54, triángulo amarillo, símbolo táctico divisionario, rombo con número 634, blanco, número de serie 72814 USMC amarillo.

4 MT. BN.

Encuadrado en las 4ª Div. Marine V Cuerpo Anfibio de Marines Iwo Jima.

Esta unidad fue la primera que sufrió una carga japonesa con equipos suicidas Kamikaces, en la campaña de Las Marianas, julio de 1944. Cada grupo rodeaba a un carro y, mientras se distraía a la tripulación por delante, se colocaban las cargas explosivas en las partes más vulnerables, como los depósitos de carburante, radiador, motor; algunas veces trepaban al carro y colocaban las minas sobre las escotillas de la torre. Los explosivos normales que manejaban estos grupos eran minas de anticarro magnéticas, paquetes de TNT atados a cañas de bambú, botellas de gasolina o granadas de mano.

El frontal de las cajas de estos Sherman estaban forrados con eslabones de goma plana sueltos, tapando parte de la barcaza. Algunas veces también colocaban ruedas. Cubrieron los laterales de las cajas con tablones de roble de 25 mm, rellenando este hueco con cemento. Taparon la par-

Laterales protegidos con tablones de madera ligeramente separados del vehículo y rellenados con cemento. Letras y números de identificación bastante grandes en blanco sobre el camuflaje.







Bases de las antenas son de resina, los mástiles de

Algunos vehículos portaban un depósito extra para agua con manguera y grifo incluidos.

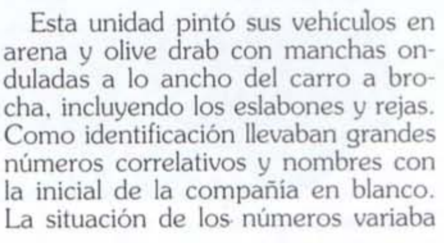
te superior con reja de acero, originalmente empleada para construir pistas de aterrizaje sobre terrenos blandos como arenales o prados: sobre esta reja con espacio de 50 mm., se colocaban varias capas de sacos terreros, hasta tres o cuatro; sobre todas las escotillas, protecciones de rejillas; los lados de las torres se cubrían con tiras de eslabones planos de goma con el diente guía hacia el exterior.

Esta división se caracterizó por llevar a rajatabla una orden de alto mando referente al uso del símbolo táctico divisionario, en todos los vehículos, pero es que además lo estamparon en todo el equipo y material de la división, como las petacas de agua y combustible, cajas de municiones, sobre las ametralladoras Cal. 0,30 y 0,50, y en todas las prendas de la tropa, sobre todo en las fundas de los cascos en su parte frontal, en la espalda de las guerreras y en el culo de los pantalones, entre los bolsillos traseros. El símbolo táctico para esta división era una semicircunferencia amarilla con tres números en código indicando el regimiento, batallón y compañía; sobre las prendas de la tropa este código fue negro, estamparon además un nuevo número colocado sobre el código, indicando el rango, como sigue:

1 - Soldados de 1ª tropa
2 - Cabos
3 - Sargentos
4 - Tenientes
5 - Capitanes
6 - Comandantes y grados superiores.

Carros conocidos:

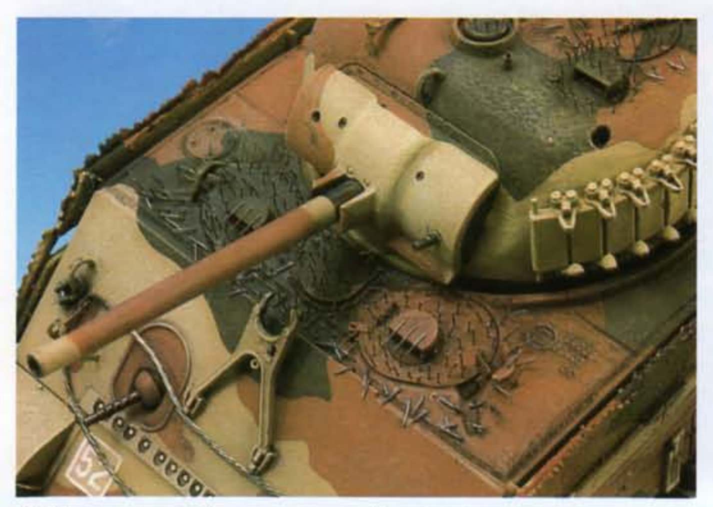
Black Jack	*21*
Bronco	*27*
Boomerang	*19*
Comet	*38*
Coed	*40 (lanzallamas)*
Cairo	*41*
Doris	*53 (número amarillo)*



Esta unidad pintó sus vehículos en arena y olive drab con manchas onduladas a lo ancho del carro a brocha, incluyendo los eslabones y rejas. Como identificación llevaban grandes números correlativos y nombres con la inicial de la compañía en blanco. La situación de los números variaba según la compañía: la B ostentaba sus números sobre los eslabones de la torre; el resto de compañías, en los tablones laterales; el nombre sobre, el tablón superior, en la parte trasera sobre el equipo de badeo. Parece que los Sherman de la Comp. D sólo estaban pintados en arena.



Vehículo adscrito al 4 MT. BN camuflado en dos tonos de color arena y verde.



Sistema de pintura que emplea los tres tonos normalizados en 1945.



Los «erizos» fueron producto de la búsqueda de defensas contra los agresivos japoneses.

5 MT. BN

Formaba parte del 5ª Div. Marine, V Cuerpo Anfibio Marine, Iwo Jima.

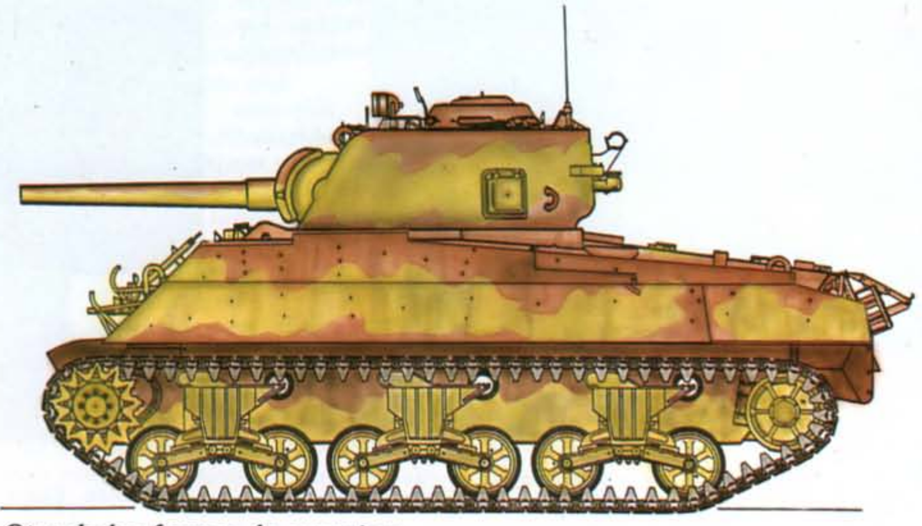
Sus carros Sherman no llevaban protección alguna en su parte frontal; tenían tablones de roble de 25 mm. con espacio en hueco de otros 25 mm. Para evitar que los japoneses treparan, colocaron, en el borde superior de los tablones, tiras de chapa cortadas con forma de dientes de sierra afilados; en los lados de las torres, tiras de eslabones con los dientes guías hacia fuera. Para proteger las escotillas, periscopio y ventiladores en la caja y torre, soldaron clavos de punta de 10 cm. de largo.

Desde entonces, a estos carros se los conoció como «los erizos» de la 5 Mt.Bn. A mediados de la campaña de Iwo Jima, esta unidad sufrió varias cargas suicidas; pero con una táctica nueva más salvaje los japoneses se arrojaban entre las ruedas con cinturones de granadas y cargas en las manos; si fallaban les destrozaban las ruedas y cadenas. Las tripulaciones supervivientes de estas masacres inmediatamente empezaron a tapar los laterales con tablones fijados a los tres trenes de rodaje.

Los carros fueron pintados en arena, tierra roja y olive drab pero de una forma muy peculiar: la parte superior de la caja y torre, con grandes manchas de tierra roja y olive drab, sólo los laterales, frente y trasera de caja y torre en arena con pequeñas manchas en tierra y olive drab. Todo a brocha.

Esta unidad identificó a sus carros por medio de números correlativos encerrados en cuadrados blancos, situados debajo de la ametralladora de la caja, centrados en los lados de éstas y en la parte trasera de las torres. Algunos carros tenían nombre, como Davy Jones-61.

Un buen número de carros de reemplazo, recibieron un tratamiento antiminas Nigh diferente. El Sherman M4A3 Nightmare II protegió las escotillas del conductor y radio operador con rejilla hexagonal fijada a una armadura metálica espaciada unos 10 cm.; las tiras de cadenas en la torre eran del tipo ángulo de acero T.54E1 con el diente guía hacia dentro, con clavos sólo en las escotillas del jefe y artillero.



Otra de las formas de organizar los colores sobre los carros.



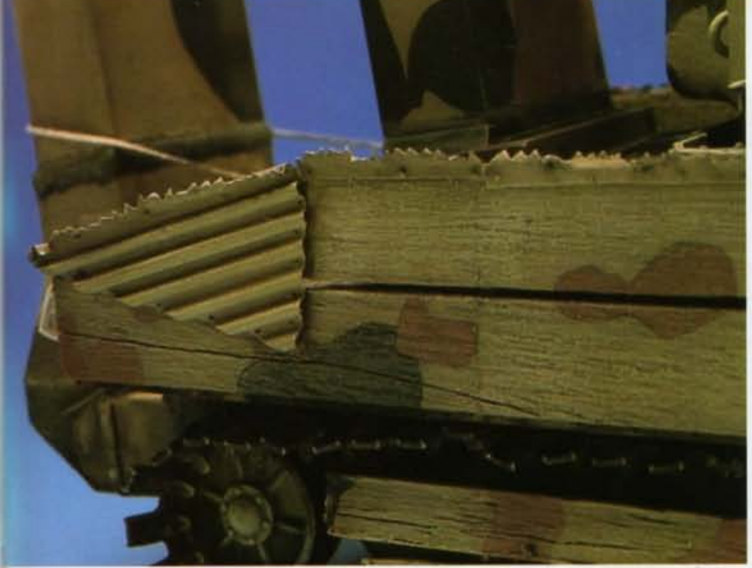
El sistema de impermeabilización estaba dotado de unas cuerdas para su eliminación una vez fuera del agua.

6. MT. BN.

Formaba parte esta unidad de la 6ª Div. Marine recién creada, III Cuerpo Anfibio Marine operando en la campaña de Okinawa, abril/junio de 1945.

Para proteger a sus carros esta unidad debió tomar por asalto algún almacén con material obsoleto, forrando así con eslabones de varios tipos cajas y torres. Cada tripulación fijó estos eslabones de forma diferente, según su gusto y capricho. Para dar protección a los lados de las barcazas, soldaron tiras de hierro entre los trenes de rodaje, algunas veces reforzadas con tablas.

El sistema de identificación fue una copia del inglés: formas geométricas con el número de carro dentro, todo en blanco; debido a la saturación de eslabones, algunas tripulaciones cor-



Dientes de chapa; cualquier medida era buena con tal de alejar a los japoneses.



En muchas ocasiones los faros tipo balloneta eran guardados durante el día.



Buena muestra de todos los sistemas de protección empleados: orugas, tablas, clavos, etc.

taron cuadros de chapa, soldaron ésta a los eslabones y sobre ellas pintaron sus símbolos de identificación.

Los carros fueron pintados en arena con grandes manchas onduladas de tierra roja a lo largo, eslabones en goma y meral natural muy oxidado.

Como protección adicional, las tripulaciones de todos los batallones dieron a sus carros varias manos de pintura, echando tierra cuando ésta estaba aún fresca, haciento rugosa su superficie, y así dificultaron la fijación de las minas magnéticas. Otra medida común fue la colocación de extensores, piezas de metal enchufadas al extremo exterior de los eslabones, alargando su longitud, reduciendo la presión del carro: aligeraban así su marcha sobre terrenos blandos como eran las arenas de estas islas.

DOCUMENTACION

Tank Illustrated nº 19. US Marine Tank in Wold War II

Osprey/ Vonguard

15. The Sherman Tank in British Service 42/45

26. The Sherman Tank inb US and Allied Service.

35. Armour of the Pacific War.

39. Us Armour, Camouflage and Markings 1917/45

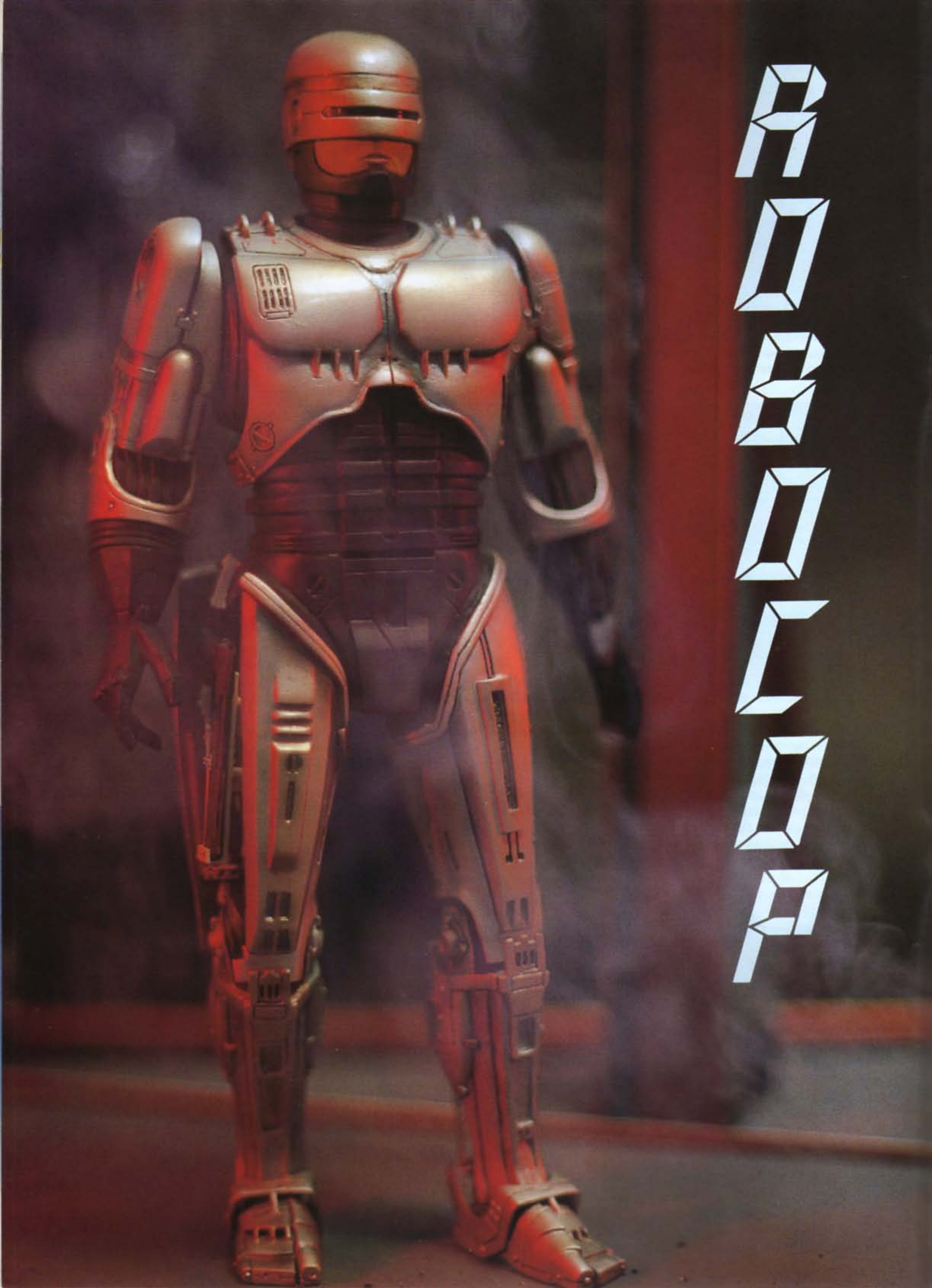
Uniforms Illustrated nº 11

US Marines in World War Two.

AFV nº 29. M4 Mediom (Sherman)

Almark Publications. American Military Camouflaje and Markings 1939/45.

Carro perteneciente al 5 MT.BN que actuó en la campaña de la toma de Iwo Jima en 1945.


ROBOCOP

En un futuro próximo, en la ciudad de Detroit, la Policía se habrá convertido en una empresa privada, dirigida por la OCP. Debido a la salvaje oleada de crímenes y asesinatos de policías la situación es cada vez más tensa.

Sergio de Usera Mujica



Tronco, cabeza y extremidades superiores provisto con dos juegos de manos y cabezas.



En la parte de las piernas existe la opción de cerrar o abrir el compartimento de la pistola



Como aquí apreciamos, las piezas han de quedar limpias del sobrante de vinilo.



Este modelo viene surtido con piezas de aleación para las partes más delicadas que serían difícil obtener en vinilo, como la pistola, su cartuchera, los pistones traseros y las grapas que unen las dos piezas de la coraza.







En la cabeza con casco habrá que estrechar la longitud de la visera. El kit nos ofrece la posibilidad de poner la cabeza sin casco. En ella sustituiremos los cables por otros auténticos para añadir más detalle.

Alex Murphy, un policía que acaba de entrar en servicio, es mutilado y asesinado por los criminales más peligrosos de la ciudad. Sus restos mortales son utilizados por un grupo de jóvenes ejecutivos de la OCP para dar soporte a un nuvo tipo de policía, Robocop.

Al soporte biológico de Robocop se han fundido chips y microcircuitos que sirven para dar cabida a sus fuciones robóticas, y sus extremidades han sido reemplazadas por otras completamente mecánicas recubiertas por un armadura de titanio laminado, lo que le da un aire de caballero andante.

Pero no todo funciona como había sido previsto; el *cyborg* empieza a tener sueños, recuerdos y, poco a poco, acaba dándose cuenta de quién es él; un hombre encerrado en una cárcel mecánica.

El diseño original del traje fue concebido y esculpido por Rob Bottin, un especialista en efectos de maquillaje. El traje fue realizado en

espuma de caucho *(rubber foam)* y el casco en fibra de vidrio. Las posibilidades mecánicas de Robocop, la clavija que sale de la mano y la pierna que guarda la pistola son piezas creadas aparte y que parece que pertenecen al traje gracias al montaje y los ángulos de cámara. La pistola, AUTO-9, fue modificada por un armero a partir de una Beretta 93-R.



La zona de juntura del tronco con las piernas ha de rellenarse con masilla epoxi.



LA MAQUETA

La figura es de la marca japonesa Argo-Naugth, a escala 1/8 (lo que la hace más o menos compatible con el ED-209 de Horizon), y está realizada en metal blanco para las partes pequeñas, y para el cuerpo un material nuevo en el mundo del modelismo, el vinilo. Este modelo viene, además, surtido con dos pares de manos, dos tipos de cabeza y la posibilidad de abrir el compartimento de la pierna.



Debemos ensanchar el dedo pulgar en su base con masilla milliput.



Las manos son muy rígidas y para darles movimiento haremos unos cortes en la base de los dedos.



La unión de los de dedos y las pequeñas burbujas son tapadas con masilla.

El vinilo no es otra cosa que un tipo de resina plástica, sólo que en vez de inyectarse se expande por aire caliente. Es un material muy maleable una vez caliente (será suficiente sumergirlo un rato en agua caliente del grifo) y que se corta con sorprendente facilidad; es por ello conveniente que antes de nada estudiemos con precisión lo que vamos a hacer, ya que con una x-acto nueva se corta como si fuera mantequilla. Para pegar utilizaremos pegamentos cianocrilato o epoxi, y para rellanar o modelar, masilla epoxídica.

Algo que nos puede ser muy conveniente es no cerrarnos ante este tipo de materiales que llegan al mercado, ya que nos pueden ofrecer tantas o más posibilidades de los clásicos, con la diferencia de sus propiedades físicas. Lo que



La coraza que cubre el muslo y los ejes de flexión son remodelados con cuchilla y masilla.



Las ventanillas de ventilación de los pies se ahuecan con una cuchilla bien afilada.



Una vez pegados los pies, rellenamos la juntura para imitar la parte de caucho.



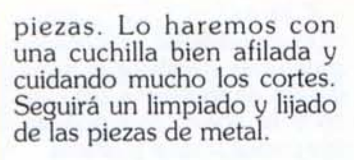
La sujección inferior y superior del pistón son remodeladas con cuchilla.

convierte un modelo en bueno no es su naturaleza, sino la capacidad creativa del modelista.

MONTAJE

Antes de empezar procederemos a una labor de documentación, en la que nos serán muy útiles las dos películas y algunas revistas especializadas.

Lo primero que tendremos que hacer es quitar el sobrante de vinilo de las



piezas. Lo haremos con una cuchilla bien afilada y cuidando mucho los cortes. Seguirá un limpiado y lijado de las piezas de metal.

Si hay burbujas de aire, las taparemos con bolitas de masilla epoxídica.

El pegado de las piezas se realizará con cianocrilato ZAP-A-GAP, y como masilla se usará MILLIPUT normal.



La pistola que nos ofrece el kit es pobre en detalles, usando otra de tamaño real como referencia, la detallamos con plástico y masilla.





Dejamos abierto el compartimento por lo atractivo que resulta. Comprobamos el encaje ajustado de la Auto-9 .



Probamos el colocar la cabeza sin casco, pero colocaremos la otra.



Las piezas se pintan por separado con un spray de plata en un lugar bien ventilado y sin polvo.

La aplicación de colores transparentes ayuda a dar distintos tonos y brillos metálicos.



Cabeza. En la protección mandibular practicaremos unas hendiduras justo debajo de los discos del casco y la adelgazaremos en sus partes frontal y lateral.

Brazos. La única parte susceptible de mejorar aquí son las manos, que tienen un gesto demasiado rígido. El cambio lo lograremos efectuando unos cortes en la base de los dedos de tal forma que queden sueltos pero no se despeguen. Una vez lograda su correcta posición los fijaremos con cianocrilato. Además de esto deberemos engrosar el dedo pulgar de ambas manos con masilla epoxídica.

Piernas. La zona de la junta de la rodilla requiere especial atención. Hay que rebajar para dejar el suficiente espacio entre la placa frontal y la pieza posterior. Asimismo habrá que remodelar con masilla las planchas laterales de la rodilla, que tendrán la forma de un cuadrado con las esquinas redondeadas.

En los pies habrá que practicar orificios en la zona de ventilación anterior, adelgazar y ahuecar el protector en forma de «U» invertida y retallar las zonas de anclaje del pistón del talón.

Una vez montado todo el cuerpo pegaremos los pies, dentro de los cuales introduciremos tacos de plástico con el fin de equilibrar la

La combinación de aerógrafo y pincel nos ayuda a crear distintas texturas.



Una vez seca la pintura metálica, aplicamos los tonos de color yendo de frios a cálidos.



En la zona del compartimento damos toques de color para romper la monotonía.



El caucho se pinta a pincel después de acabar con los metálicos.



El pincel se utiliza tanto para dar luces al caucho como para perfilar todas las hendiduras.

CARTA DE COLORES

— METAL

Silver Leaf TS-30	Tamiya spray
Clear Red X-27	Tamiya acrílico
Clear Blue X-23	Tamiya acrílico
Clear Yellow X-24	Tamiya acrílico
Smoke X-19	Tamiya acrílico
Clear X-22	Tamiya acrílico

— CAUCHO Y PERFILADOS (acrílicos Vallejo)
Negro a-95
Azul ultramar b-61
Marrón chocolate a-88

— CARNE (acrílicos Vallejo)
Marrón dorado a-86
Amarillo dorado c-22
Blanco titanio a-90 (luces)
Siena tostado a-91 (sombras)



El perfilado se realiza con pintura bien diluida y con buen pulso.





Los tonos metálicos han de ser muy sutiles para ser realistas.



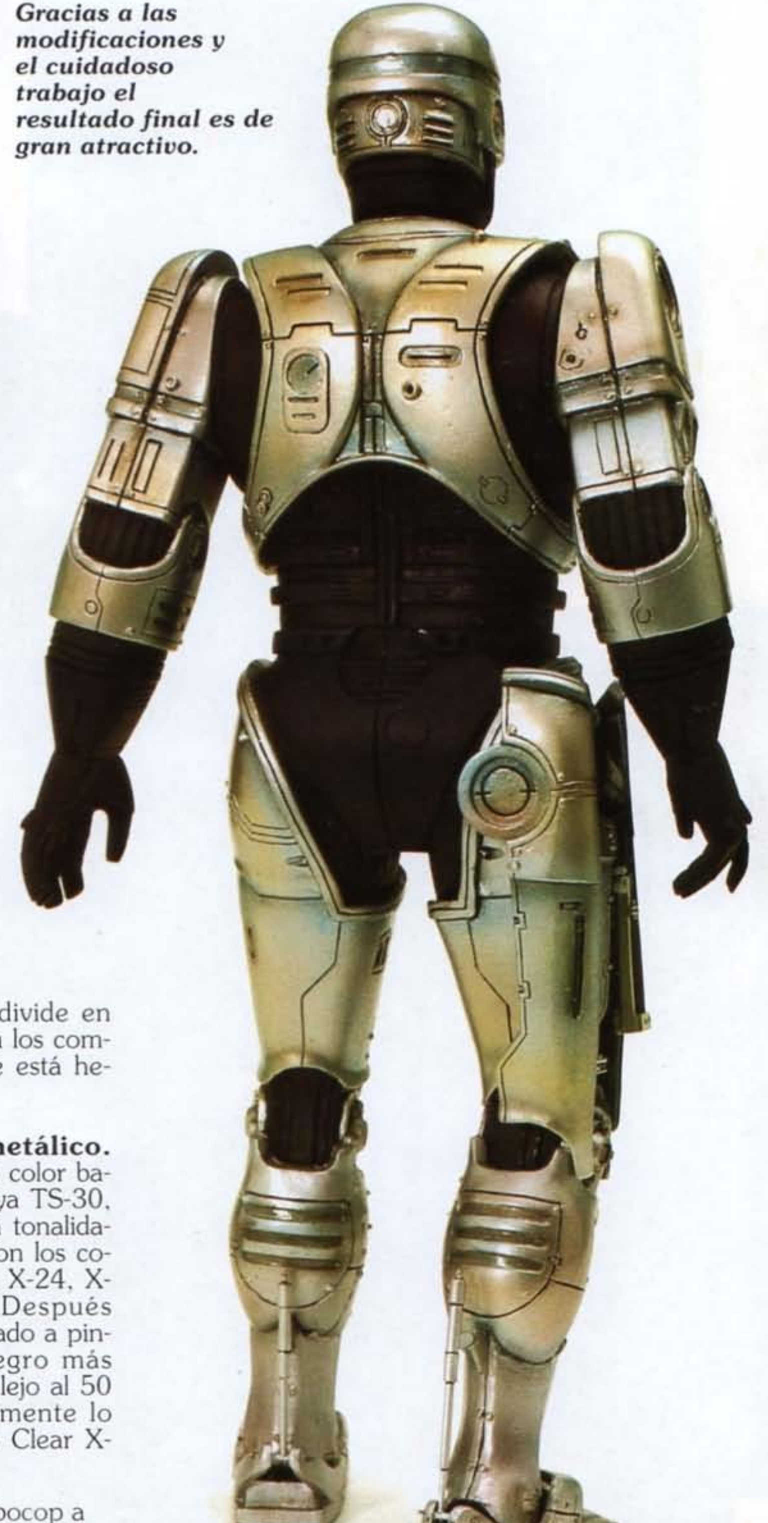
Parte del caucho. Pintado con colores acrílicos negro, Royal Blue y negro y marrón café de Vallejo según la técnica clásica de subidas y sombras.

Carnes. Usaremos también la clásica técnica de sombras y luces con los colores marrón dorado a-86, amarillo dorado c-22 y blanco a-90 de Vallejo.

Bibliografía

- *Robocop I (1987) y Robocop II (1990). Orion Pictures.*
- *Cinefex núm. 32, pág. 1. P. O. Box 20027 Riverside California 92516.*
- *Cinefex núm. 45, pág. 22.*
- *The making of Robocop. Ed. Bandai 1987.*

Gracias a las modificaciones y el cuidadoso trabajo el resultado final es de gran atractivo.









pose. Una vez hecho esto montaremos el compartimento de la pistola, la cual deberá ser modificada con lija, mina, masilla y plástico. Ahora lavaremos con jabón las piezas, y las dejamos listas para pintar.

Los tonos fríos se aplican en las zona más hundidas.

Para no entorpecer la labor de pintura, colocaremos al final el pistón.



El color carne le da el tono cálido de vida a este policia del futuro.

PINTURA

El proceso se divide en varias fases, según los componentes con que está hecho el *cyborg*.

Caparazón metálico. Se pintará con un color base de spray Tamiya TS-30, al que se le darán tonalidades a aerógrafo con los colores X-19, X-23, X-24, X-27 de Tamiya. Después haremos un perfilado a pincel del 0 con negro más Royal Blue de Vallejo al 50 por 100, y finalmente lo barnizaremos con Clear X-22 de Tamiya.



Ha aparecido recientemente en España una figura de Robocop a escala 1/5 de la marca Horizón, también en vinilo, de excelente factura. Esta firma de figuras de vinilo, que tiene un surtido de superhéroes y personajes clásicos y actuales de películas, es distribuida en este país por Pemarmodel, S. A.

MINOTAURO Coke

Por Juan Ignacio Riesco Gostanza

En Fantasía, los planteamientos más atrevidos y chocantes son válidos siempre que cumplan el objetivo principal de la estética, que, unida a la libertad casi absoluta, hace más que gratificante la realización de este tipo de viñetas.



PLANTEAMIENTO DE LA ESCENA

En la figura del minotauro perteneciente a Citadel, en su serie de Señores Minotauros, hay varios modelos que pueden emplearse indistintamente. El planteamiento es confeccionar una escena donde la figura sea la excusa para recrear un ambiente.

La introducción de elementos cotidianos es tan absurda como atractiva; el bote de coca-cola como habitáculo del minotauro es el eje central y elemento aglutinante de las diferentes piezas. Puerta, cráneo, suelo y roca están modelados con masilla epoxi.

REALIZACION PRACTICA

Sobre la peana de madera se añade una cuña de corcho para establecer una pequeña rampa recubriendo el conjunto con masilla Das Pronto, texturán-





dola con ayuda de un punzón o un simple palillo, realizando múltiples incisiones; también puede añadirse un poco de tierra fina. Las piedras pueden haberse recogido del campo, pero también se obtienen de escayola; en este último caso se prepara una porción de este material, se le añade agua y cuando empiece a endurecer se parte en trozos que se introducen en una caja mediana de plástico, cartón, etc.,batiendo bien el contenido; al poco rato se han formado varias rocas con los bordes ligeramente redondeados, y se escogen los más adecuados, pegándolos al suelo.

El cráneo también está modelado, utilizando como base una bola de corcho que se recubre con masilla. La imitación de las formas se hace con ayuda de fotografías que fácilmente se pueden encontrar en cualquier publicación, revista, enciclopedia, libro de texto, etc.

Una vez seca la pieza, se adapta al terreno unificando el conjunto, aplicando nuevas cantidades de masilla.

En la parte superior del cráneo se prepara una plataforma con madera recubierta con masilla, reforzándola con piedras.

Figura de la serie Señores Minotauros, fabricado por Citadel.



Estandarte dibujado sobre una plancha de estaño; la imagen es una foto de catálogo.



El cráneo y las piedras están modelados con masilla.

El bote de coca-cola se corta por su base, realizándole algunos agujeros y el espacio para la puerta. Se emplean maderas de modelismo naval para construirla, se adapta al bote y se recubre la base y los huecos con masilla.

El estandarte se puede hacer con dos sistemas: el primero consiste en amasar y preparar unas tortas finas de masilla epoxi, recortándola con la



forma adecuada y dejando fraguas. En el otro procedimiento se emplea una lámina de estaño cortada y dada forma. La decoración está practicada con pinturas acrílicas, también de Citadel. En la pintura del terreno se emplea verde y negro, dando pincel seco con beige, y las piedras, en negro y gris, con algo de blanco para las luces. El cráneo tiene de base una mezcla de beige y marrón, pincel seco de beige y lavados de gris amarronado, retocando de nuevo con beige a pincel seco. El minotauro se decora con dos azules y blanco para aclarar y un lavado de negro para las sombras; el pelaje del animal es marrón oscuro, negro y marrón medio.

Los arbustos son simples trozos de liquen finlandés de diferentes colores; los musgos modelados están pintados en tres verdes y poco de amarillo, aplicados de oscuro a claro, y el último, a pincel seco. La estampa del estandarte está tomada de un catálogo de publicidad de vídeos.

Los arbustos son líquenes finlandeses de diferentes colores.

Algunas ramillas naturales se insertan entre las piedras modeladas.

El sencillo diorama es de gran plasticidad y valor decorativo.

LA PRIMERA GUERRA CARLISTA

(EJERCITO DEL CENTRO)

HISTORIA E INVESTIGACIÓN ANTONIO TREVIÑO DE HEREDIA

LAMINAS EMILIO ARREDONDO

REPASO HISTORICO

De la Primera Guerra Carlista, hemos visto parte de la campaña del Norte y la muerte de Zumalacárregui, pero no sólo se mataban los españoles entre sí en esa zona de nuestro país.

En la zona del Levante (Bajo Aragón, País Valenciano y Cataluña) también se alzaron en armas los seguidores de D. Carlos; el primer grito en favor del pretendiente en Cataluña se da el 5 de octubre de 1833 en Prats del Lluçanés y se alza la primera partida carlista; el 13 de noviembre de ese mismo año se pronuncia en favor de la causa carlista el Maestrazgo, dirigido por el coronel Rafael Ram de Viu, barón de Hervés; el comandante de la plaza de Morella, Carlos Victoria, y Manuel Carnicer. Pero Morella es tomada el 10 de diciembre por las tropas liberales al mando de Noare y Bretón, tras derrotar al barón de Hervés.

En la Cataluña meridional ya había un cabecilla carlista que empezaba a tomar fama, era Ramón Cabrera; en el resto de Cataluña había cientos de cabecillas que no estaban unidos, cada uno hacía la guerra por su lado, reinaba la indisciplina y, para acabar de liar más la madeja, los conflictos entre la Junta Superior (también llamada «de Berga», por ser en esa población donde estaba instalada y, por tanto, era la capital carlista de Cataluña) y los sucesivos comandantes generales impedían que la actividad carlista alcanzara el nivel de eficacia logrados en otros puntos de la Península (el Norte y, posteriormente, el Maestrazgo).

El año 1834 no empieza bien para los seguidores de D. Carlos en el Maestrazgo, el 12 de enero el barón de Hervés y Carlos Victoria son hechos prisioneros y fusilados. Ante este acontecimiento, en febrero se unen las fuerzas de Cabrera con las de Manuel Carnicer; el 10 de abril es derrotado Cabrera por los liberales Carratalá y Bretón. Durante todo este año y hasta mediados del siguiente los carlistas de esa zona lucharon desordenadamente, refugiándose, cuando las cosas se torcían, en las áreas más agrestes de los puertos de Beceite o en el barranco de la Galera, en los Puertos de Tortosa.

En mayo de 1835 es descubierto en Miranda de Ebro y fusilado Manuel Carnicer. En septiembre, Ramón Cabrera toma el fuerte de Rubielos de Mora y extermina a los supervivientes del Regimiento Provincial de Ciudad Real. El 11 de noviembre D. Carlos nombra a Ramón Cabrera comandante general del Bajo Aragón y el Maestrazgo; a partir de ese momento el antiguo seminarista de Tortosa —y sin carrera militar— demostró el sexto sentido que muchos compatriotas nuestros han tenido al tener que empuñar las armas y mandar a una tropa y que los han hecho tan cualificados como a los militares de carrera.

Ramón Cabrera y Griñó, «el tigre del Maestrazgo», se hizo pronto famoso por sus dotes militares y por su crueldad. La crueldad de Cabrera la tenemos que buscar en que, por una parte, los liberales o isabelinos no se quedaban tampoco mancos a la hora de tomar represalias, y por otro lado, un hecho que marcó mucho el carácter de Cabrera: el fusilamiento de su madre como represalia de la ejecución de los alcaldes de Valdealforga y Torrecilla de Alcañiz. La orden del fusilamiento de Dña. María Griñó fue dada por el capitán general de Cataluña, Francisco Espoz y Mina y llevada a cabo el 11 de febrero de 1836 en Tortosa. Este hecho provocó un alud de protestas de los embajadores extranjeros en Madrid. A partir de ese momento Cabrera no dio cuartel a sus enemigos, y son conocidos los fusilamientos —como represalia de la muerte de su madre— de la esposa del coronel Fontiveros, ex comandante de Armas de Chelva, y tres mujeres de Beceite pertenecientes a familias de significación liberal o emparentadas con milicianos nacionales, en Valderrobres, su crueldad con los prisioneros después de las batallas y en el presidio de Cantavieja, localidad que hasta la toma de Morella era el cuartel general de Cabrera.

Cabrera siempre tuvo que hacer la guerra por su cuenta, ya que no tenía conexión con el ejército del Norte ni una frontera abierta a sus espaldas. La frontera con Francia por el lado de Cataluña era zona isabelina. Así que tuvo que hacer un Estado dentro de otro, con su burocracia y moneda. Cabrera había transformado en 1836 aquellas primitivas partidas de guerrilleros en un ejército integrado por cuatro Divisiones, tres de ellas (Tortosa, Aragón y Valencia) con unos efectivos de 4.000 hombres y la cuarta (Murcia) con unos 2.000, más las fuerzas de Caballería (1.300 jinetes organizados en regimientos de lanceros) y una reducida Artillería, consistente en un



Guión de compañía de granaderos de los batallones de Tortosa. Colores: Granaderos = rojo; Fusileros = amarillo; Cazadores = verde; Reverso = Negro.



PATRIA
DIOS
Y REY
E Arredondo.



REVISTA MENSUAL
AÑO 1 N. º 2
AGOSTO - SEPTIEMBRE 1992

Con el nuevo número que tenéis en las manos continúa la solidificación de una forma de hacer y un concepto de modelismo. La espectación organizada por la aparición de nuevo de una revista totalmente de modelismo se ha traducido en múltiples llamadas, consultas y sugerencias. Después de tantos años en contacto con los maquetistas, aún seguimos sin tener muy claro que tipo de artículos son los de mayor interés, si los de fondo histórico o los más técnicos y explicativos, tomando una decisión puramente salomónica iremos equilibrando el contenido hacia un cincuenta por ciento de ambas. Una novedad importante es la afluencia de jóvenes que están cambiando la orientación de la afición, decantándose cada vez más claramente por la ciencia ficción y la fantasía, con la aparición de este tipo de maquetas y figuras que inundan el mercado y, que seguirán incrementándose en un futuro.

En el número cuatro iniciaremos una sección dedicada a aquellos que se han incorporado recientemente al hobby, se explicarán técnicas sencillas y bastante conocidas pero recordaremos con nuevas aplicaciones: pintura de figuras o para representar metales, maderas, efectos de deterioro, etc., colocación adecuada de calcas, introducción a las transformaciones, en definitiva, todas aquellas técnicas que son trampolín para conseguir resultados brillantes.

En la revista del mes anterior anunciábamos una especial con más páginas, para la dos, pero se ha decidido dejarla igual a la número 1 para no interferir en la encuadernación final con tapas. El contenido apenas ha variado y los pocos artículos que han quedado fuera serán incorporados en el nº 3, perteneciente al mes de octubre.

TODO MODELISMO

Director Editorial
Manuel Gasch
Director
Rodrigo Hernández Cabos
Sección Naval
Javier Escudero Cuervas-Mons
Manuel Benavente Moreno
Asesor Histórico Aeronáutico
Juan Arráez Cerdá
Colaboradores
Juan Arráez Cerdá
Manuel Olave
Camil Busquers i Vilanova
Joaquín González García
Agustín Saiz Martínez
Cristóbal Vergara Durán
Jaume Cardona i Castells
Javier Moreno Rodríguez
Antonio Treviño de Heredia
Juan Antonio Mateu
Sergio de Usera Múgica
Ricardo Suárez García
Luis Gómez Platón
Javier Barrientos Luna
O.R.P. del Ejército del Aire
Museo del Aire
O.R.P. del Ejército de Tierra
Dibujantes
Javier Escudero Cuevas-Mons
Carlos Salvador Gómez
Ilustraciones
Julio C. Cabos Gómez
Rodrigo Hernández Cabos
Guillermo Coll Llopis
Fotógrafo
Carlos Salvador Gómez
Rodrigo Hernández Cabos
Redactor Gráfico
Carlos Salvador Gómez
Diseño
ACCION PRESS, S.A.
Imprime
Gráficas MAE
Fotomecánica
LASER COLOR, S.A.
Fotocomposición
MONOFER
Redacción y equipo técnico
ACCION PRESS, S.A.
C/ Ezequiel Solana, 16
28017-Madrid
Telf.: (91) 408 61 35
Suscripciones
Rosa Fernández Juarez
Sonia Diaz Diez
Telf.: (91) 300 04 17
Edita
EDICIONES GENESIS, S.A.
Administración
Gran Via de Horlateza, 14-1.º
28033-Madrid
Distribución
Marco Iberica, S.A.
Depósito Legal
M-19724-1992

NOVEDADES Y NOTICIAS



CLUB DE MODELISMO CENTURIA

Hace un año se formó en Gijón un Club de Modelismo Estático llamado CENTURIA, su principal labor es fomentar el hobby y ayudar a los noveles en la materia. Desean intercambiar información con otros clubs o asociaciones. Su dirección es:
Pablo Alvárez Barandica
Santa Justa, 8-6º dcha.
33208-GIJON (ASTURIAS)

CONCURSO ZONA NORTE

En Gijón durante los días 1 al 22 de agosto, se va a celebrar el 2º Concurso de Modelismo Hobby's MANSO, con la colaboración del Club de Modelismo Centuria. Todos los que estéis interesados podéis solicitar más información a:
HOBBY'S MANSO
C/Corrida, 40
33208-GIJON (ASTURIAS)
Telf.: (98) 535 18 19

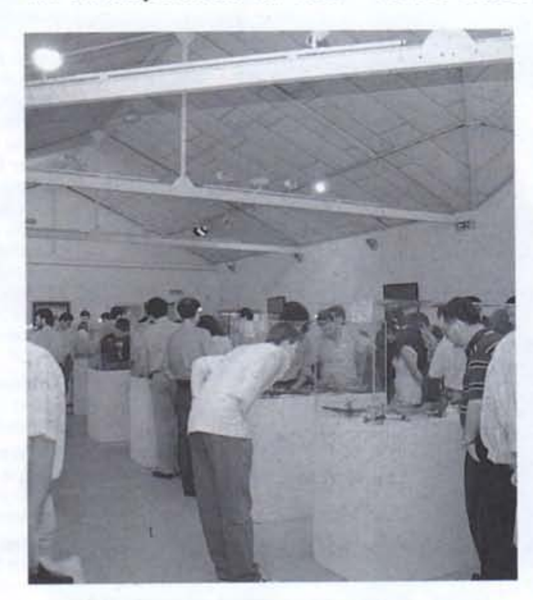
CATALOGO AZIMUT

Con frecuencia a los aficionados nos faltan referencias del material disponible en el mercado, los catálogos son una vía de información imprescindible, con este fin, AZIMUT, ha lanzado el suyo, que abarca su producción de resinas para transformaciones o maquetas completas. Si tenéis alguna en vuestro poder conoceréis la buena calidad de sus productos, además de los modelos de carros de la Segunda Guerra Mundial, esta firma fabrica complementos: muebles, pavimentos, farolas y diversos utensilios, y un buen número de figuras complementarias.
AZIMUT PRODUCTIONS
8, rue Baulant
75012-París-Francia
En España podéis encontrarlo en Juguetes 113
Telf.: (91) 719 37 43

EXPOSICION HOBBYS VICENTE. CENTRO CULTURAL GALILEO

Con la aparición en los medios de comunicación: EL PAIS y Tele-Madrid, la difusión que ha obtenido este año el Certamen concluyó en una auténtica avalancha de aficionados, que llenaron el salón de actos del Centro Cultural hasta tal punto de haberse quedado un buen número fuera. La exposición ha sido una de las más visitadas de todas la organizadas por el centro, recibiendo efusivas felicitaciones del Concejal de Cultura. El nivel de calidad se incrementa año tras año y dado el impulso que está tomando y la calidad de la sala, la organización prevé que pronto tome el carácter de Nacional e incluso Internacional, con unos premios acordes con tal categoría. Los buenos aficionados que estén dispuestos a participar ya saben que tienen un año para preparar sus obras de cara a la convocatoria del año 1993.

Salón de exposiciones con las vitrinas de visión global.







PANCER FILE 1992

Publicación que sin duda hará las delicias de la multitud de aficionados a los carros y vehículos alemanes utilizados durante la Segunda Guerra Mundial y que estén representados en maquetas fabricadas en los diferentes materiales hoy existentes: resinas, vacuformes, etc.
El libro editado en Japón, en japonés e inglés, está dividido en siete secciones:
1º Miscelanea de vehículos con orugas.
2º Semiorugas.
3º Vehículos blindados con ruedas.
4º Transformaciones basadas en carros franceses.
5º Automóviles y camiones.
6º Miscelanea de vehículos y accesorios.
7º Piezas de artillería, cohetes y misiles.

NOVEDADES Y NOTICIAS





Cada referencia viene ilustrada con una fotografía y con el texto en inglés, especificando la marca y el tipo de material de que está hecho, al final en forma de cuadros están las direcciones de los fabricantes en inglés y el precio en Yen.

Panzer File
Editorial ARTBOX Co, Ltd. Nando-cho 3, Shinjuku-ku-Tokyo 162, Japón.
En España podemos encontrarlo en Juguetes 113 Telf.: (91) 719 37 43

FANTASIA: CATALOGO FF

Abarca tres tipos de productos bajo los nombres de KRYOMEK, FANTASY y GRENADIER (complementos de construcción). La mayoría de las páginas están dedicadas a la primera marca, engloba figuras de ciencia ficción del futuro con alienígenas del más orripilante aspecto: marines nexus, Marines con equipo pesado, cuerpos especiales Nexus y máquinas blindadas bípedas.

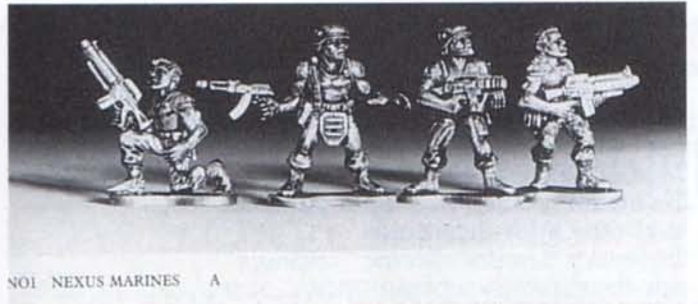
El capítulo de FANTASY es un compendio de elementos decorativos: muebles, adoquinados, sarcófagos, tinajas, barriles, cajas, puertas y pórticos con decoraciones espectaculares.

GRENADIER tiene su catálogo de figuras aparte, en este sólo presenta complementos de combate: escudos, murallas móviles, asentamientos con ladrillos o empalizadas.

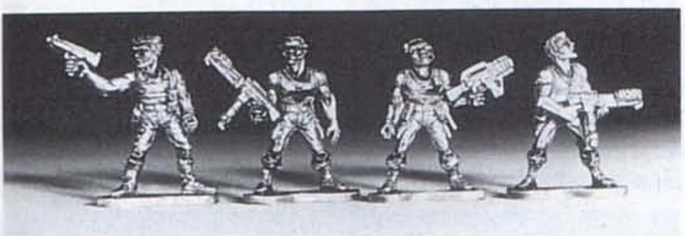
F.F. Holyroob Business Park The Bridge— 146 Duddingston Rd West— Edinburgh — EH 16 4 A.

Recientemente han aparecido unas pinturas acrílicas especiales para figuras, MINIATURES PAINTS, de una excelente capacidad de cubrimiento y fundido.

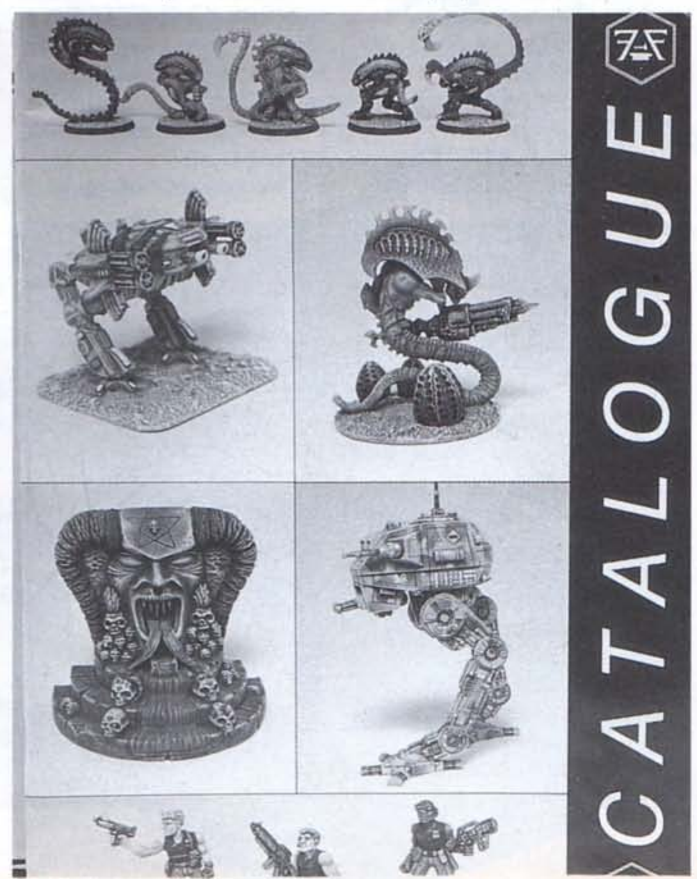
En España está distribuido por Juegos sin Fronteras. Telf: (93) 451 38 60



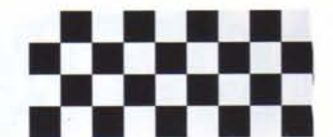
NO1 NEXUS MARINES A







NOVEDADES Y NOTICIAS



WARHAMMER 40.000

Uno de los fenómenos más espectaculares en los juegos de guerra es el Warhammer 40.000. Complejo y a la vez apasionante, ha recreado un universo de posibilidades.
El libro de juegos traducido al español tiene 290 páginas repartidas en cinco capítulos. El primero, titulado Combate, trata del arte de la guerra en el lejano futuro con un apéndice titulado: La batalla en la Granja, que es un ensayo de introducción a la práctica.
El libro 2 trata del equipo y la tecnología de los armamentos.
El libro 3, con mucho el más extenso, se titula la Edad del Imperio. Es una descripción pormenorizada de las diferentes razas y fauna existentes a cual más peculiar, destacan como principales personajes los humanos con Marines y Tropas Imperiales, Orkos y una raza esclava denominada Gretchin. Los Eldar y sus mundos, naves, Squads. Entre una multitud de monstruos diversos destacan los Genestealer.
El libro 4 tiene el título del Jugador Avanzado, es una selección de reglas e información.
El quinto y último libro es el Sumario; con fichas, matrices y complementos de juego.

WARHAMMER 40.000 COMPENDIUM

Aún no traducido al castellano, es una ampliación pormenorizada de elementos poco explicados en el anterior, por ejemplo, se trata de diferentes regimientos de los marines con sus colores distintivos, armamentos y sus característicos vehículos acorazados y carros de combate, incluso con normas para la creación de nuevas armas de diseño aleatorio y su utilización en el juego.
Las figuras se pueden encontrar en dos materiales: metal y plástico, estos últimos tienen la facilidad de poderse transformar las posturas, también se encuentran vehículos en plástico representando a un carro de combate imperial «LAND RAIDER», Trasporte de tropas «RINO» y este vehículo en versión mejor armado «PREDATOR», en el bando contrario los Orcos cuentan con el BATTLEWAGON, estas máquinas tienen como característica importante el poder ser transformadas en variantes interesantes.
El éxito de este juego ha sido de tal envergadura que ha dado pie a una revista «WHITW DWARF» editada en inglés con una tirada elevada.



NOVEDADES CITADEL

Dentro de la serie descrita se presenta el ARMAGGEDDON 40.000. Se trata de un wargame para dos jugadores que simula la campaña por el planeta. Un jugador llevará el bando de las fuerzas de invasión orkas y el otro a los defensores Imperiales. Los dos ejércitos que luchan están representados con unas fichas a todo color, las cuales mueven y luchan sobre un mapa a color de Armaggeddon.

El ganador es aquel que realice una mejor estrategia para derrotar a su oponente y controlar las principales ciudades de Armaggeddon, en definitiva los planteamientos clásicos, la diferencia está en la cuidadosa presentación y las dinámicas normas.

Figuras de metal

Caballeros Pantera (renacimiento), 4 fig. a caballor para WH Fantasy Battle.
Devastadores, 4 fig. de Marines con armas pesadas para WH 40K.

Sprays

De Imprimación para las figuras en: blanco, negro y gris, y un barniz mate.

En España está distribuido por ALFIL JUEGOS.
Telf.: (91) 451 38 60.









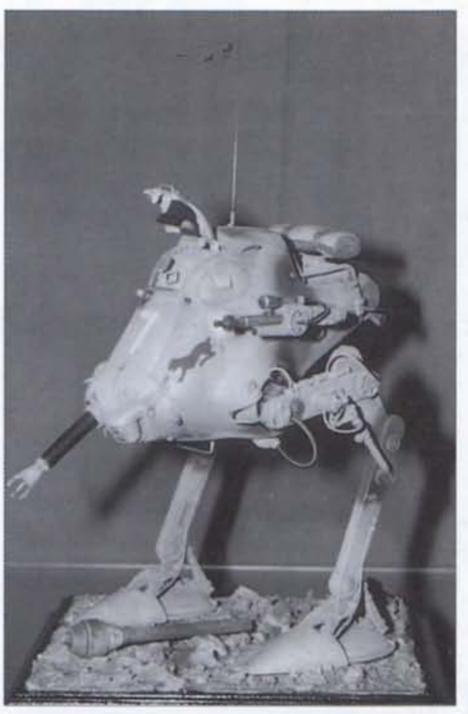
MACBETH, Poste Militaire, 75 mm

miniaturas Castellano

C/Rodrigo de Triana, 94 Acc.
Telf.: (95) 452 28 70 (de 18 a 21 h.)
41010-SEVILLA

Nuestros proveedores:

ADV-AZIMUT
ALBION
ANDREA
ARA
ARES
BARTON
BENEITO
BORDER
CEREMONIAL
COMET
CHOTA SAIB
DENIZEN
DES-KIT
FORT ROYAL
GRIEVE MODELS
HINCHCLIFFE
HORNET
INVICTA
LECIMIER
MIKE FRENCH
MIL-ART
PHOENIX
POSTE M.
PRES. ARMS
PRINCE AUG.
ROG. SAUND
ROSEDALE
SCALE LINK
SCORPIO
SAIB



Armadura de combate Hornisse PKA
(Nitto 3 DF, escala 1/20, plástico)

TODO PARA EL COLECCIONISTA DEL PLOMO

ARMADURAS DE COMBATE **NITTO 3DF** (Exclusivas en el mercado nacional)

"ESPECIALISTAS EN PLOMO, CIENCIA FICCION Y FANTASIA
La mejor calidad en pintura de figuras para coleccionistas

VENTA POR CORREO EN KITS O TOTALMENTE ACABADOS POR LOS MEJORES PROFESIONALES

SOLICITE NUESTRO CATALOGO

MINIATURAS F. M. BENEITO

C/ MARCENADO, 31 (SOTANO)
TEL: (91) 519 46 01 - 28002 MADRID

Taller de modelado, maquinaria avanzada de fundición y la exposición de las piezas pintadas

En nuestro establecimiento podrás observar todo el proceso de fabricación de las miniaturas metálicas.

Promoción especial rigurosamente hasta el 12 de octubre

por la adquisición de las novedades:

MD-4 Iberos
MD-5 Reyes Católicos obsequio Cristobal Colón

Nuevo catálogo color con todas las referencias P. V. P. 1.500 PTAS.

- Venta de las más prestigiosas marcas nacionales y extranjeras.
- Envíos por correo a toda España.
- Condiciones especiales a tiendas.

Ref. EURO-3
P. V. P.
1.500 PTAS.



MD-4 Iberos

Jaume Cardona i Castells
Enric Ricart i Novell



ON NE PASSE PAS

Este nuevo trabajo está extractado de una abundante fuente de información sobre la LÍNEA MAGINOT. Desearíamos que fuese acogido con interés por parte de los aficionado

INTRODUCCIÓN

De todas las líneas fortificadas la más famosa es sin duda la «LINEA MAGINOT», su popularidad sobrepasa incluso a la «LINEA SIGFRIDO» o a la «MURALLA DEL ATLÁNTICO».

En el año 1914, al principio de la Gran Guerra, Francia poseía una vasta red de fortificaciones estables, desde el Mar del Norte al Mar Mediterráneo, para la protección de sus fronteras. Construidas bajo la dirección del general Seré de Rivières a partir de 1875, siendo modernizadas justo antes de 1917, aportaban un número considerable de fuertes y construcciones; constituyendo poderosos cinturones fortificados como los de Verdun, Toul, Epinal y Belfort.

En 1918, al término de la guerra, el río Mosela y la Alsacia retornan al territorio nacional; por otra parte el ejército se encuentra alejado de sus fronteras para jugar todavía un papel disuasorio.

El alto mando emprende en 1920 el estudio de un nuevo sistema de defensa, más moderno, sobre todo para protejer la nueva frontera del noroeste. El importante papel jugado durante la guerra de 1914-1918, por los fuertes de

CONSTRUCCION DE FOUR A CHAUX
GALERIAS Y LOCALES SUBTERRANEOS

BLOQUE 4
OBSERVATORIO
2 CUPULAS
MONTAJE
AMETRALLA.

BLOQUE 3
TORRETA
DE MORTEROS
DE 81

BLOQUE 2
TORRETA DE 75-R32
1 CUPULA
MONTAJE AMETRALLA.

BLOQUE 5
TORRETA DE
AMETRALLADORAS

CASAMATA
1 CAÑON DE 47
2 MONTAJES DE
AMETRALLADOR.
OBSERVATORIO

BLOQUE 6

1 CUPULA
MONTAJE
AMETRALLAD.

TALLER

CUARTELES

ENTRADA
MUNICIONES
1 CAÑON DE 47
1 MONTAJE DE
AMETRALLADO.

ENTRADA
HOMBRES
1 CAÑON DE 47
1 MONTAJE DE AMETRALLADORAS

0 20 40 60 80 100 150 M.

DENOMINACION

1 VIA FERREA DE 60CM.
2 BLOCAOS DE DEFENSA INTERIOR
3 PLANO INCLINADO ASCENDENTE
4 GRUPOS ELECTROGENOS (DIESEL)
5 RESERVAS GENERALES DE COMBUSTIBLE
6 RESERVAS DIARIAS DE COMBUSTIBLE
7 RESERVAS DE AGUA DE REFRIGERACION (DIESEL)
8 POZOS Y CISTERNA DE AGUA
9 TALLER DE ELECTRICIDAD
10 " DE MECANICA Y ALMACEN
11 TRANSFORMADORES
12 FILTROS
13 LAVABOS-LETRINAS
14 HABITACIONES-REPOSO (SOLDADOS/S.OF.)
15 COCINAS-VIVERES-BEBIDAS
16 VIVERES DE RESERVAS
17 ENFERMERIA-SALA OPERACIONES
18 ALMACEN DE ARTIFICIEROS
19 P. MANDO Y CENTRAL TELEFONICA
20 SUBESTACION ELECTRICA
21 ALMACEN DE MUNICIONES
22 GALERIA AUXILIAR
23 GALERIA TRASERA ESTE-ALCANTAR.
24 GALERIA TRASERA OESTE
25 PUERTA BLINDADA ESTANCA
26 SALIDA DE SOCORRO-EVACUACION
27 DISPOSITIVO DE MINADO

CUPULA DE OBSERVACION (DE ANTES DE 1914)

P.M. ACTIVO DE TRES HABITACIONES

Verdun, favorece la creencia en un tipo de fortificación basado en las lecciones adquiridas durante las batallas pasadas.

Después de unas discusiones entre los generales Foch, Pétain y Joffré, es cuando a partir de 1925, bajo la dirección del ministro Painlevé, se toma una decisión de compromiso, y se crean dos comisiones:

— La Comisión de Defensa de las Fronteras (CDF), en diciembre de 1925, la cual establece el trazado de la línea fortificada, su organización, sus formas, etc.

— La Comisión de las Regiones Fortificadas (CORF), en septiembre de 1927, a la cual incumbe la realización técnica de las tres grandes regiones fortificadas (Metz, Lauter y Alpes) así como del Rhin y del norte.

A comienzos de 1929, el ministro de la guerra Painlevé logra que el gobierno apruebe la organización defensiva propuesta por la CORF. Al término

DENOMINACION

CP CUPULA PAMART
CR CAMARA DE REPOSO
E ENTRADA (MIXTA)
EH ENTRADA HOMBRES
IS SALIDA DE EMERGEN.
EM ENTRADA DE MATERIAL
V VISERA

C25 CAÑON DE 25
FM FUSIL AMETRALLADOR
M AMETRALLADORA

BLOCAOS MIXTOS PARA CAÑON DE 25 Y AMETRALLADORA

BLOCAOS M.O.M. 1939-40

de 1929 pasa su ministerio a André Maginot, quien presenta el programa a la Cámara de los Diputados. El Senado, tras el examen de la propuesta, la aprueba por una mayoria superior al 90 % de los votos emitidos. La «LINEA MAGINOT» es ya realidad.

Los trabajos esenciales se realizarán a partir de 1930. En 1933, las grandes obras de las construcciones están ya terminadas.

Desde 1933 a 1935 se realizan los trabajos interiores de acondicionamiento (instalaciones electromecánicas, amueblado, armamento, etc.). En 1935, se puede decir que esencialmente la «Línea Maginot» es su parte noroeste está terminada; no obstante, en Los alpes, debido a las condiciones tanto geofráficas como climáticas, los trabajos resultan más lentos.

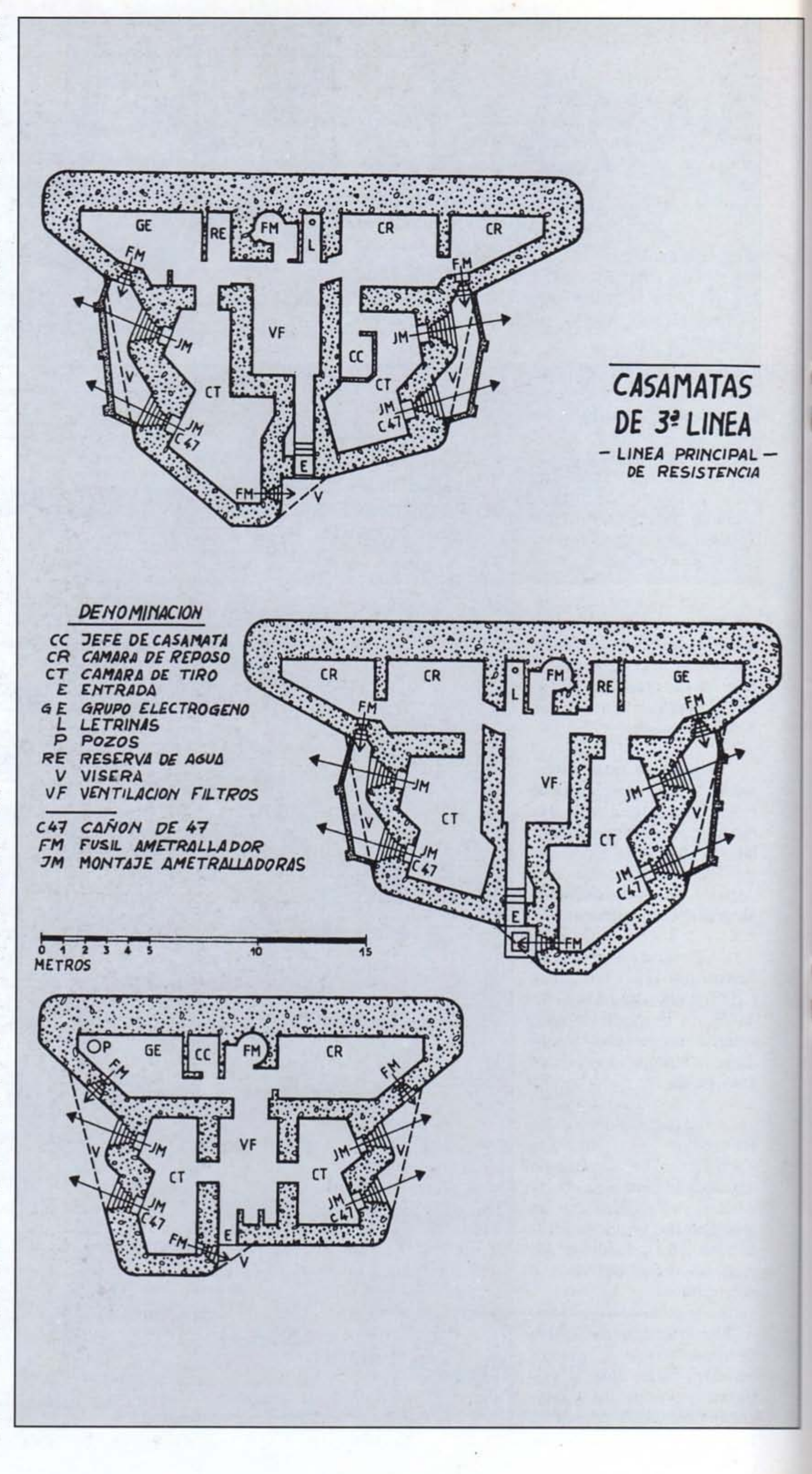
ORGANIZACIÓN

Siendo la Línea Maginot esencialmente un sistema fortificado, como su nombre indica es de tipo lineal ya que se extiende a centenares de kilómetros paralelos con las diversas fronteras. Se intentó darle un grosor, dotándola de un espacio entre la frontera y la retaguardia de una profundidad de 20 a 30 kms.

En ciertos sectores como las regiones de Thionville, Bitche o en el norte de Alsacia, donde los trabajos de fortificación eran particularmente abundantes, se distinguía partiendo de la frontera la siguiente organización:

— Los puestos de frontera (blocaos, casas-fuerte: blocaos camuflados como viviendas civiles); barreras anticarro; planes de destrucción de carreteras, puentes, cruces, etc.

— Una línea delantepuestos, retrasada de 2 a 3



kms (blocaos con ametralladoras y cañones contra carro), cuya misión era la de oponer una primera resistencia y sobre todo servir para dar la alarma a las guarniciones de la línea principal de resistencia.

— Un obstáculo contra carro continuo, compuesto por el emplazamiento de raíles verticales (de 6 hileras de profundidad), obstáculos de Cointet (ensamblaje de viguetas metálicas de 3 × 3 m formando módulos de 2 ó 3 elementos, unidos por cables de acero, constituyendo una barrera autoblocante en caso de ser empujados), caballos de frisia, enormes cantidades de alambre de espino, troncos, etc. Es de destacar lo escasísimos que eran los campos de minas.

— La línea principal de resistencia, con construcciones de artillería, casamatas y observatorios, estaba ubicada aproximadamente a 10 kms de la frontera.

— La línea de los abrigos de intervalo se hallaba aproximadamente a 1 km detras de la línea principal de resistencia.

— Una segunda línea de resistencia, aproximadamente a 15 km de la frontera, constituida por casamatas SGT (Sección Técnica de Ingenieros) del período 1939-1940, frecuentemente inacabadas. Las construcciones eran de tres tipos: las grandes, las pequeñas y las casamatas de intervalo.

— La infraestructura de retaguardia, entre 10 y 25 kms de la frontera, con depósitos de municiones y material. El tendido telefónico estaba enterrado. La alimentación eléctrica era aérea y subterránea. Había artillería ferroviaria (entonces la más potente del mundo). Posiciones de artillería. Vías férreas de 60 cms, rutas militares, etc.

La Línea Maginot está lejos de ser una simple alineación de casamatas y construcciones. verdaderamente estudiada y organizada, era particularmente completa y sólida en los tres sectores de Thionville, Bitche y Wissembourg, un telón fortificado que podía soportar el ataque frontal de un enemigo superior en efectivos y material, ofreciendo una eficaz resistencia con guarniciones relativamente limitadas.

CASAMATAS

BR DOBLE RAIL PARA CAÑON DE 37
FD FOSO DIAMANTE

PISO SUPERIOR
PISO INFERIOR

Las grandes construcciones

Son el esqueleto de la línea. Están organizadas como verdaderas fortalezas esencialmente subterráneas, dotadas casi siempre de dos entradas (hombres y municiones); se componen de 6 a 7 bloques activos:

— *Casamatas de Infantería.*

— *Bloques / torretas*



con ametralladoras.

— Bloques / casamatas de artillería.

— Bloques / torretas de artillería.

— Bloques observatorios.

— Bloques mistos, asociando en una misma construcción de hormigón de 2 ó 3 tipos diferentes de bloques.

Con sistemas de ventilación con filtros, utilizados en caso de presencia de gases tóxicos en el aire aspirado del exterior.

Tendidos de distribución de energía eléctrica. Se tomaba normalmente del exterior por una línea de alta tensión enterrada.

La captación de agua se hacía por medio de pozos y manantiales.

Los tendidos ferroviarios, de un ancho de 0,60 metros, de tracción eléctrica en la mayor parte de las grandes construcciones (locomotoras Vetra o SM, de 5,3 Tm y vagonetas de cinco modelos diferentes).

Un almacén principal para municiones.

Una red telefónica interna de enlace con el exterior, y de radio (telegrafía inhalámbrica), complementada por aparatos ópticos de señales, principalmente en Los Alpes. También contaban con palomas mensajeras.

Las construcciones distaban unas de otras entre 3 y 6 kms de promedio, de tal forma que unas protegían a las otras por medio de fuego cruzado.

La clasificación oficial preveía cinco categorías de construcciones:

Clase 1.ª: Grandes cons-

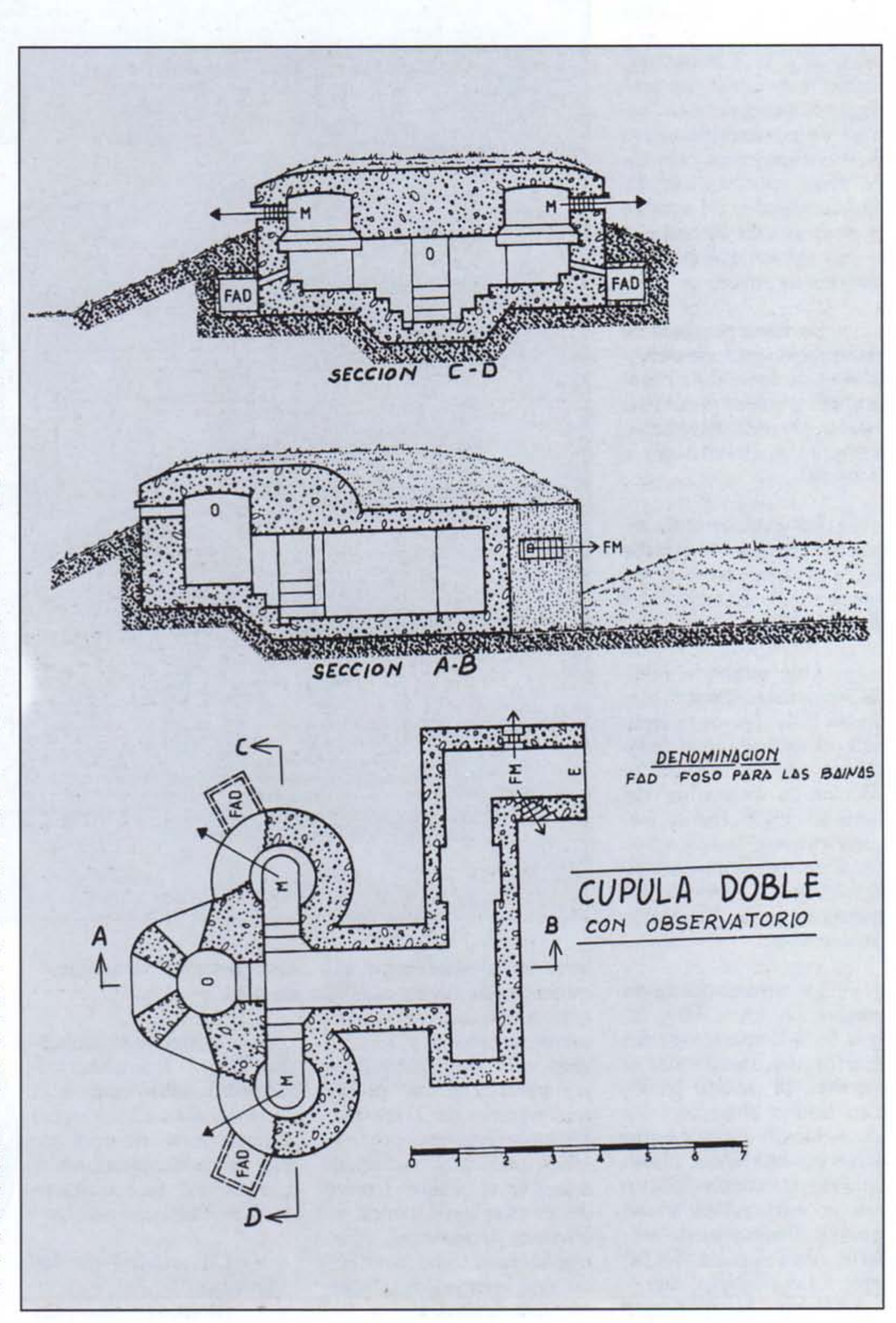
Estas construcciones se benefician de una importante organización interior, que permite una larga permanencia (de 2 a 3 meses), en el hipotético caso de ser sitiadas, donde la guarnición vivirá en unas condiciones aceptables.

Las galerías de enlace, comunican las entradas de los boques de combate con las diferentes partes de la construcción; algunas de estas galerías puede medir de 3 a 6 kms. Además existían montacargas cuando las entradas estaban dispuestas en pozos.

Las entradas estaban situadas detrás de la línea de combate, de 1 a 2 kms. Si las entradas del personal, generalmente, eran pozos, las de las municiones estaban a pie plano, pozos o rampas según el relieve del terreno. Las galerías se extendían a una profundidad media de 20 a 30 metros, con excepciones de 40, 50 y hasta 95 metros.

Los locales y las instalaciones subterráneas están diseñadas a la medida de los efectivos, según la importancia de la construcción; variando de 500 a más de 1.000 hombres, constituyendo un equipo inter-armas (infantería, artillería, ingenieros, etc.). Un cuartel consta de numerosas dependencias para la tropa, suboficiales, oficiales, cocinas, una enfermería, etc.).

Un taller con central eléctrica, con 4 grupos electrógenos diesel (motores SGCM o Sulzer en el noroeste) y 1 ó 2 grupos auxiliares CLM mono o bicilíndricos, reservas de agua y de carburante.



pequeño, en particular en el sector del Rhin.

— Cúpulas lanza grandas: construidas para portar un mortero de 50 ó 60 mm de tiro vertical. La mayoría aún no estaban armadas en 1940.

— Cúpulas AM (armas mixtas): por lo general, tenían dos troneras, pudiendo pasar el arma de una a otra por la rotación de una plancha; además disponían de un periscopio central.

Las armas mixtas consistían en un cañón contra carro de 25 mm y un montaje Reibel de dos ametralladoras MAC de 7,5 mm modelo 1931.

— Cúpula AM tipo B modelo grande: grosor del acero, 275 mm; diámetro interior 1,50 m.

— Cúpulas JM (montajes dobles) tipo A modelo pequeño: comportaba una tronera central, permitiendo la puesta en posición de tiro de un montaje Reibel; en un lateral tenían una pequeña tronera de observación.

— Cúpula de observación: estas cúpulas no portaban armamento alguno, poseyendo un periscopio central, complementado por tres troneras con episcopio (linterna de proyección de las imágenes de los objetos sólidos con sus colores naturales sobre una pantalla blanca).

BLOCAOS PARA CAÑON DE 25

DENOMINACION

BR BARRERA DE RAILES
CR CAMARA DE REPOSO
CT CAMARA DE TIRO
E ENTRADA
G REJA
NM NICHO PARA MUNICIONES
O OBSERVATORIO
P PUERTA
V VISERA

C25 CAÑON DE 25 – C 47 CAÑON DE 47
FM FUSIL AMETRALLADOR
M AMETRALLADORA

METROS

BLOCAO DE 2 CUPULAS Y OBSERVATORIO

BLOCAO GARCHERY

BLOCAOS M.O.M.

CUPULA SFC PARA AMETRALLADORA Y ABRIGO

BLOCAO PARA CAÑON DE 47 Y ABRIGO

— Torretas eclipsables de artillería: enteramente metálicas y, como su nombre indica, podían escamotearse quedando al exterior sólo su techo, que en ese caso ofrecía el aspecto de una gigantesca chincheta clavada en el suelo, de difícil localización y destrucción (el modelo más grande media 2,66 m de diámetro y un peso de 175 Tm).

Las torretas eclipsales estaban diseñadas para portar dos lanzabombas de 135 mm, o dos cañones de 75 mm modelo 32 ó 33, pudiendo efectuar un giro de 360° (los mecanismos para su movilización eran complejos y costosos).

El aspecto exterior de un bloque de combate portador de esta torreta no es característico, siendo sensiblemente idéntico a sus construcciones: una o dos cúpulas GFM; a veces, una cúpula de observación; dos tomas de aire blindadas, como grandes setas de acero a veces redondeadas de una protección de cemento o cubiertas de tela metálica cubiertas de matojos, con el fin de camuflarlas.

— Torretas desmontables modelo 1935-1937: se instalaban en las pequeñas fortificaciones MOM (mano de obra militar). Construidas de acero, portando una ametralladora Hotchkiss modelo 1914. Este ingenio estaba previsto para uno o dos hombres. Se fabricaron más de 600 ejemplares, pudiéndose transportar e instalar rápidamente en su ubicación. Tenía un giro manual de 360°.




E. Arredondo.

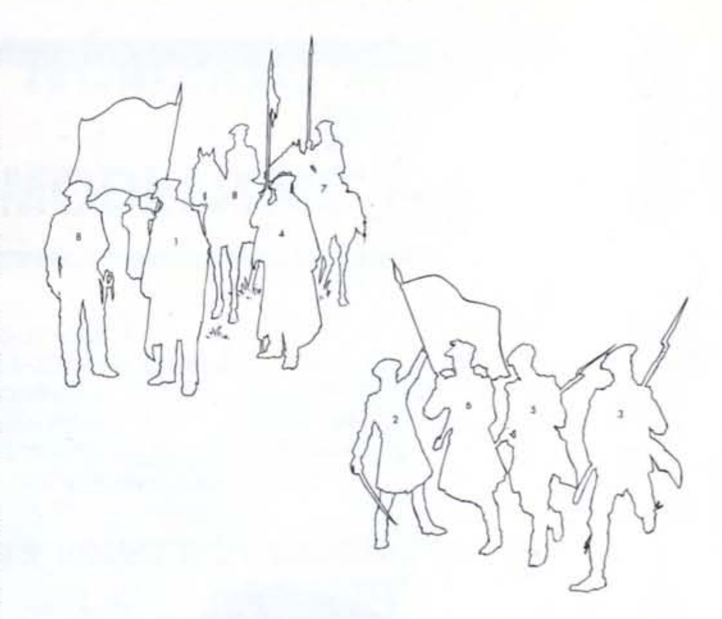
EXPLICACION DE LAS FIGURAS

1.—GENERAL D. RAMON CABRERA
Boina blanca con borla de oro, capa blanca con forro rojo, pelliza de piel de color negro con el cuello y las bocamangas de astracán de gris claro, chaqueta corta verde. La faja es roja y oro, la banda amarilla, blanca y amarilla. Pantalón rojo con franja plateada.

2.—OFICIAL DE GRANADEROS DE LOS BATALLONES DE TORTOSA
Boina blanca con borla de oro, levita azul con botonadura dorada y golpe de cuello de color rojo por pertenecer a los granaderos con galones de teniente en la bocamanga. Pantalón blanco.

3.—GUIA DE CABRERA
Boina roja con borla blanca; levita azul (azul azafata), cuello en color rojo, botonadura planteada del mismo color son las sardinetas de la bocamanga; camisa blanca y pañuelo negro; chaleco negro con botonadura blanca; canana de cuero; pantalón rojo; polainas de cuero claro.

4.—LANCERO DE TORTOSA CON CAPOTE
Boina blanca con borla roja y amarilla; capote azul celeste con cuello rojo; chaquetilla azul con golpe de cuello rojo, botonadura blanca; pantalón gris con franja amarilla (no se ve en el dibujo) con refuerzos negro. La banderola es de color rojo y amarillo, algunos autores dicen que también llevaban la banderola con colores rojo, amarillo y rojo.



5.—FUSILERO DE LOS BATALLONES DE TORTOSA
Boina blanca con borla roja; levita azul con golpe de cuello rojo, botonadura dorada; correaje de la mochila blanca, canana de color negro; tahali de la bayoneta blanco, funda negra y punta dorada. Pantalón arremangado de color blanco; luce como prenda de calzado las típicas alpargatas españolas.

6.—SARGENTO PORTA-GUION DE TORTOSA
Boina blanca con borla roja; levita azul oscura con botonadura dorada, el galón de sargento también en dorado; bandolera de color negro con la calavera y las dos tibias en blanco. Pantalón en blanco. Bandera negra con los motivos en blanco, corbata en rojo y dorado.

7.—CABALLERIA DE VALENCIA
Boina roja con borla blanca; casaquilla azul turquesa con cuello, bocamanga, vuelta de la casaquilla en color rojo. Pantalón blanco con rayadillo negro.

8.—ORDENANZAS DE CABRERA
Boina verde con borla roja; pelliza roja con cuello, bocamangas y faldilla de astracán negro, pasadores y galones en color verde; bandolera de color blanco con hebillas doradas. Pantalón azul con franja roja y refuerzos en negro.

BANDERA DE LAS TROPAS DE CABRERA
Blanca con todos los motivos en oro.

batallón y cuatro secciones divisionarias (el punto débil de los carlistas, y muy especialmente de Cabrera, fue siempre la Artillería). Formó también una flotilla marina al mando de su padrastro, Felipe Calderó, patrón de barca que pudo hacerse con unas lanchas cañoneras; también su padrastro, posteriormente, organizó una Compañía de Marina que, como dato curioso, disponía de una sección de Caballería.

Las dos únicas veces que Cabrera tuvo contacto con las tropas carlistas del Norte fue —la primera— con la expedición del general Gómez, que se paseó por toda España, y Cabrera ayudó mucho en la toma de ciudades como: Utiel, Albacete, Córdoba, Cabra, Almadén y Cáceres. Después de la toma de esa ciudad el general Gómez, harto de las represalias que efectuaba Cabrera, lo despachó con viento fresco.

La segunda vez fue en el año 1837, cuando se unió a la expedición real (llamada así porque iba D. Carlos y el infante Sebastián); en esa expedición unos jinetes de Cabrera se asoman a las tapias del Retiro y causan la alarma general en la ciudad. Pero ese segundo encuentro tampoco fue grato, ya que el carácter de Cabrera chocó con el del infante Sebastián y el del obispo de León, personaje omnipotente en la Corte y personalidad de D. Carlos.

Después de este encuentro, Cabrera volvió a la zona del Maestrazgo; el 26 de enero de 1838 toma Morella; en agosto, el general liberal Oraa ataca Morella y es vencido por Cabrera, que es ascendido a teniente general y nombrado conde de Morella; el 1 de octubre vence en Maella a la División del general Pardiñas, que muere en el combate. En el año 1839 Cabrera decide fortificar gran número de pueblos (Castellote, Chelva, San Mateo, Tales y Beteta). En ese año se produce la victoria de los liberales en Peñacerrada y se acentúa la desmoralización de las tropas carlistas del Norte, hasta que el 27 de agosto de 1839 el general del ejército del Norte, el carlista Rafael Maroto, y el general isabelino Baldomero Espartero ponen fin a la guerra en el norte con el famoso «abrazo de Vergara». Como curiosidad he de decir que el mediador para la paz entre los dos generales fue un arriero llamado Martín Echaure, conocido en Navarra como el «Arriero de Bargota». A los pocos días del famoso abrazo el pretendiente D. Carlos huyó a Francia tras declarar traidor al general Maroto.

Pero todavía no había acabado la guerra en toda España, Cabrera seguía guerreando. El 30 de mayo de 1840 el general Espartero toma Morella, la principal fortaleza de Cabrera, éste cruza el Ebro y se refugia en Berga, ciudad que intenta defender inútilmente pero viéndose solo en el mes de julio cruza la frontera. Había acabado la Primera Guerra Carlista, una guerra salvaje y romántica que duró siete años.

Antonio Treviño



DETALLADO Y PINTURA DEL



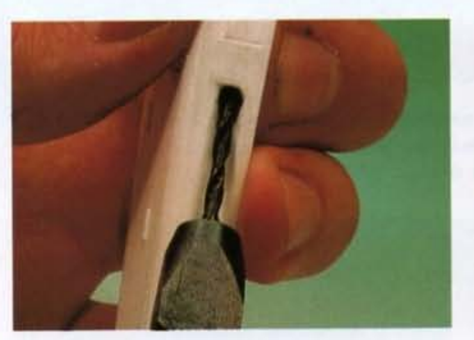
Por Julio C.Cabos y C. Salvador

Con su estampa tan absurda como estética llenaron el espacio realizando arriesgadas misiones, participando en épicas batallas; todas eran maquetas de distintas escalas, pintadas especialmente para resultar atractivas en tres películas. El método para conseguir casi un original partiendo de una maqueta de serie lo podemos seguir paso a paso.



Abertura iniciada agujereando con una broca el espacio del cañón.

La maqueta de MPC-ERTL, en líneas generales, es aceptable, pero mejorable; se han practicado las aberturas de los lanzadores de torpedos siguiendo la huella que trae la maqueta en el morro. Se emplean brocas y fresas afinando el corte con lija de taco.



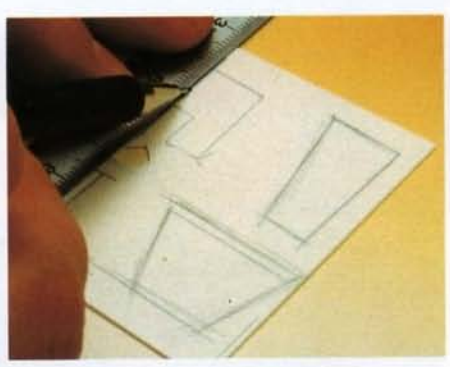
Se continúa con una fresa, eliminando el plástico.



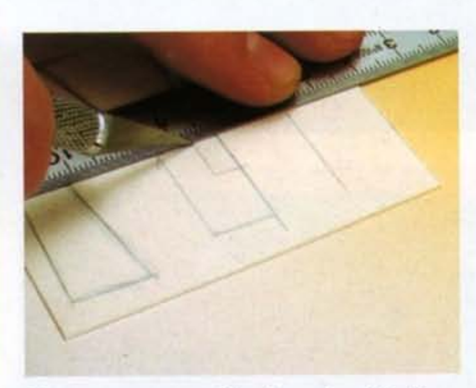
Se retoca igualando con una lima redonda.



Se desbasta y pule con lija fina flexible.

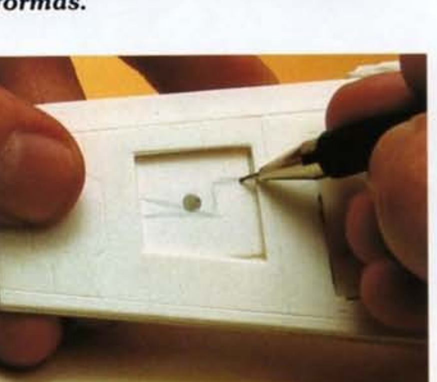


Para detallar los pozos de las alas se dibuja el perfil de las formas.

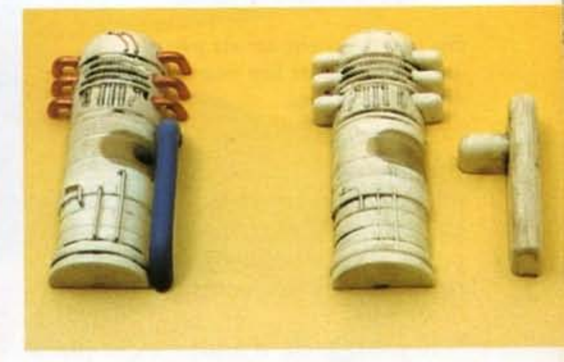


Se recortan en lámina de plástico de cinco décimas.

En la superficie de la cara interna de las alas están ubicados unos pozos cuyo interior es completamente liso y muy feo; para mejorarlo se realizan unas piezas con lámina de plasticard, tiras y varillas de plástico. Se preparan unas plantillas con las formas, cortándolas en plástico de cinco décimas, sobre las que se añaden los detalles.



se encaja y se dibujan las formas que se añadirán para detallar.

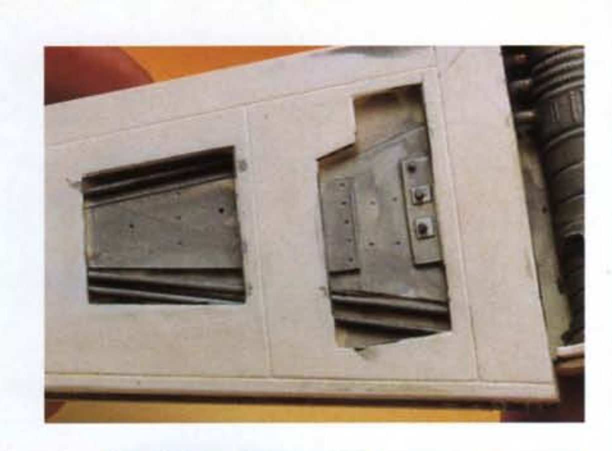


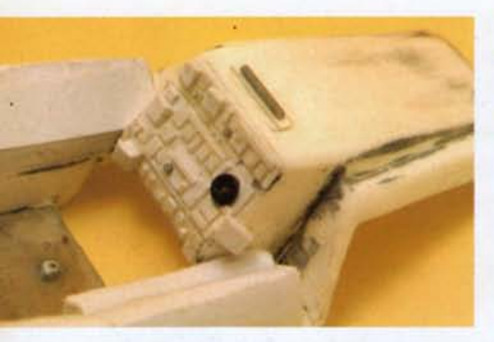
Los motores se detallan añadiendo nuevos tubos y colectores confeccionado con alambre .



A los lados de los motores hay unos pozos que es necesario rellenar con piezas detalladas.

Una vez cubierta con una tapa de plástico, se añaden detalles realizados con tubos y pequeñas rodajas de varillas.





Reconstrucción del tablero de mandos; efectuada con tiras cortadas de diferentes anchos.



Laterales y parte trasera han de seguir el mismo proceso; se puede jugar con dos o tres volúmenes.



Asiento reconstruido en lámina de plástico y masilla.





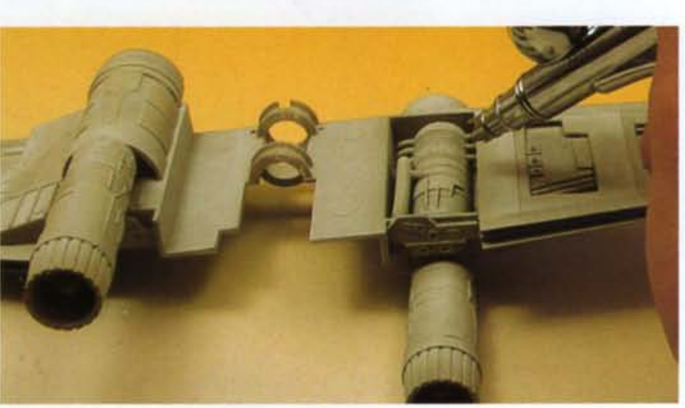


La pintura de los tableros ha de ser lumonosa, con pequeños toques de rojo y verde fosforescentes; se pueden alternar con instrumentos



Detrás del piloto hay un complejo equipo compuesto por tubos, cables y visores.

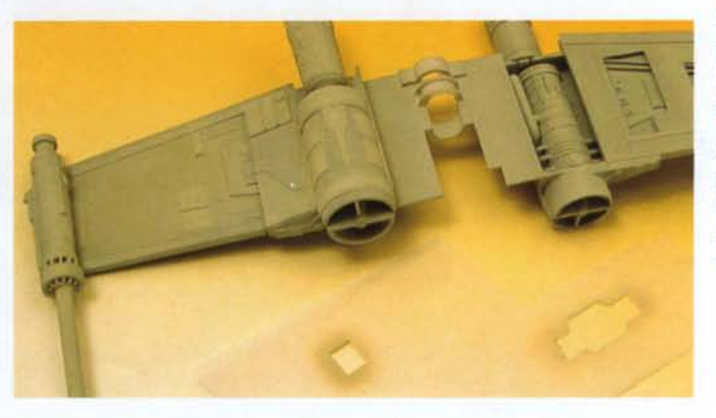
Se puede aplicar un pincel seco muy suave en los bordes de los instrumentos.



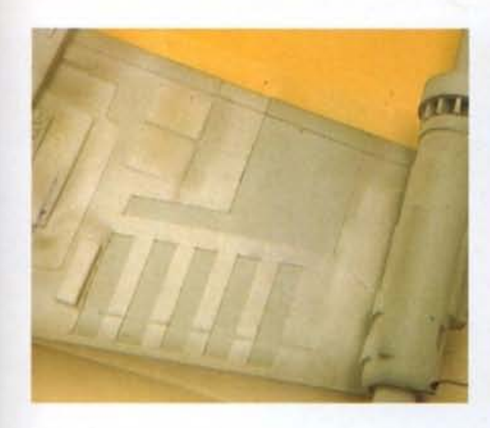
El aerógrafo, en este caso, es insustituible en la aplicación del color general y en diversos sombreados.

Los motores adolecen de los mismos problemas: se eliminan tubos y colectores, sustituyéndolos por otros perfectamente cilíndricos, realizados con cables de diferentes grosores.

El tablero de mandos es la pieza más defectuosa de la maqueta, pues el diseño es antiguo, lleno de relojes analógicos muy poco convincentes.



Los paneles se recortan en papel para servir de mascarilla aérea y efectuar las variaciones pertinentes de color



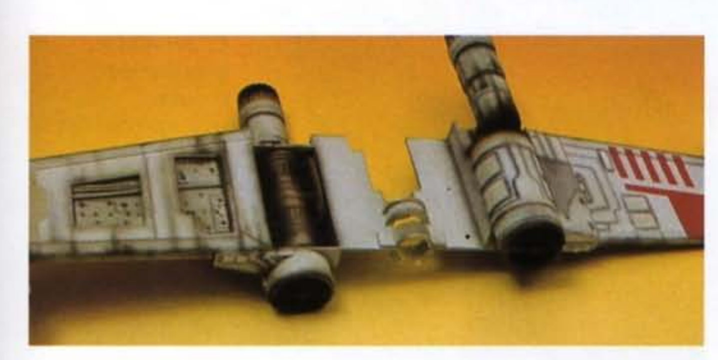
Los distintivos de escuadrilla y rango



Se aplica el color rojo, consiguiendo un limpio dibujo.

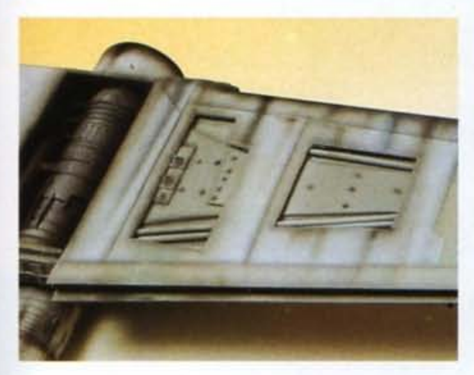


Se ha de tener la precaución de ajustar bien las mascarillas, sobre todo en los escalones.



Se ensucian los motores con tonos oscuros, preferentemente marrones, sobre azul oscuro; también pueden utilizarse sepias de tintas.

Se hace totalmente utilizando pequeños trozos de tiras y cuadradillos Evergreen, completado con finas rodajas de tubo y varilla. El asiento se rehace con masilla epoxi hasta conformar una pieza más aproximada al real. El piloto también necesita detallado, sobre todo el casco, no siendo tan necesario en las piernas, puesto que no se ven.



Las manchas sobre las alas se efectúan con tonos grises aplicados suavemente de forma



Encaje de las alas en la forma característica que le da el nombre; el ensuciado con aerógrafo cubre toda la superficie.



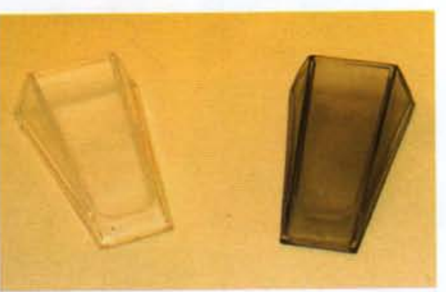
Aspecto general de cómo ha de quedar la maqueta una vez aplicado el pincel seco.





La aplicación de gris muy claro a pincel seco dibujará los perfiles, remarcando las formas y aclarando el tono general.

En esta vista pueden comprobarse los diferentes tonos que presentan algunos paneles y el concienzudo remarcado con aerógrafo.



El cristal se ahúma con tintas transparentes de Tamiya, aplicadas muy líquidas.



Los montantes de la cabina se pintan enmascarillando la parte acristalada.



La parte superior del cuerpo, oscurecido con tinta sepia y retocada con un crema a pincel seco.

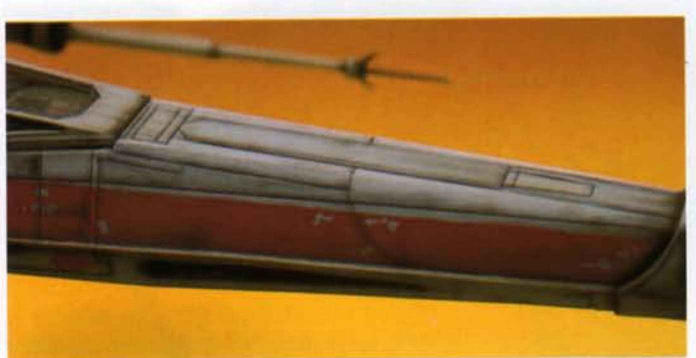


Los paneles se remarcan con tintas sepias; se utiliza un papel fuerte como mascarilla móvil.

Al levantar el maskol que se había aplicado sobre el gris, aparecen los desconchados en la pintura.



Morro finamente decorado con suaves pasadas de aerógrafo y pincel seco de gris muy claro.



Aunque sea la zona menos visible, la cara interior de las alas también está profusamente pintada.





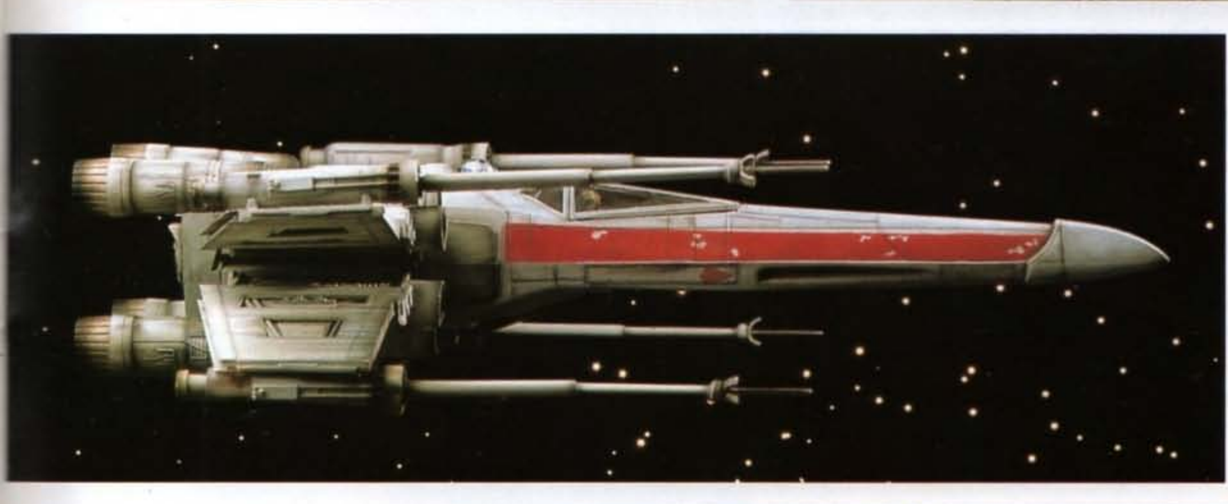
El aspecto requemado de motores y toberas aporta diversidad y contraste.

La tobera se pinta en plata mezclada con marrón y oscurecida con sepia de tintas en las salidas y el interior de la tobera.

Con las tintas también se oscurecen algunas zonas de los cañones.







La maqueta fotografiada en su ambiente, el espacio, muestra la gran similitud con las que aparecen en la película. Los distintivos aplicados, cinco barras rojas, pertenecen al caza Skywalker.

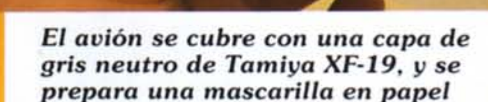
La pintura es el apartado en el que se puede disfrutar en profundidad, dado que estos cazas aparecen profusamente desgastados y ensuciados incluso con desconchones, y aunque el aspecto general es gris aparecen varios tonos; los colores a emplear son los siguientes: base Deck Tan XF-55 acrílico de Tamiya, paneles en Sky Grey XF-19, luces mezclando 50% de Deck Tan y 50% de XF-2 Flat White, sombreados con tintas sepias, toberas plata 80%, marrón 20%.



P-47 Con el morro ajedrezado

Maqueta: Ricardo Suárez
Pintura: Julio C. Cabos

Los superdetallados de metal fotograbado están imponiéndose gradualmente,aunque también requieren un número extra de horas que muchos modelistas no tienen interés en emplear, porque marcan la diferencia entre el placer y la obsesión. Cabe, pues, la opción de construir tal cual la maqueta y pasar directamente a pintar; las buenas maquetas disponibles actualmente hacen posible esta opción.



El avión se cubre con una capa de gris neutro de Tamiya XF-19, y se prepara una mascarilla en papel

Se ha utilizado un verde XF-13 de Tamiya acrílico; se cubre toda la parte superior y hasta algo más de la mitad del casco.

Los límites de los paneles se remarcan a mano alzada con tinta gris de aerógrafo.



Para conseguir mayor limpieza en las líneas de los paneles, puede utilizarse un simple papel.

ELECCION DEL KIT

El aerógrafo se ha constituido en una de las herramientas clave par a la pintura de modelos. Veremos el proceso que se ha de seguir para pintar un avión con uno de estos instrumentos, aunque en este tipo de kits, al tener el dibujo de los paneles hacia dentro y la pintura carecer de manchas difuminadas, se podría realizar a pincel.

Empleamos una maqueta de la firma japonesa OTAKI. El modelo, aunque sobrio, tiene unas líneas muy limpias y buen encaje. Se puede detallar: interior de cabina y pozos del tren de atererizaje, que es lo más pobre, en este caso lo pasamos por alto, puesto que se trata de montar y pintar. La decoración es muy sencilla: se emplean colores Tamiya acrílicos gris neutro XF-19 en la parte inferior, verde oliva XF-13 en las superficies superiores, rojo XF-7 para el timón, blanco XF-2, negro XF-1 y azul XF-8 mezclado con rojo para las estrellas. El primer color que se aplica es el gris neutro. Podemos cubrir toda la maqueta o sólo la parte inferior, pero siempre entrándose algo de la parte que después se pintará en verde; éste se aplica con mascarilla aérea.







Todas las uniones de los paneles quedan definidas; además, se insiste especialmente en el anillo del motor y en los escapes de gases. El timón se enmascara con papel adhesivo para dibujo; también se protege toda el área de alrededor.



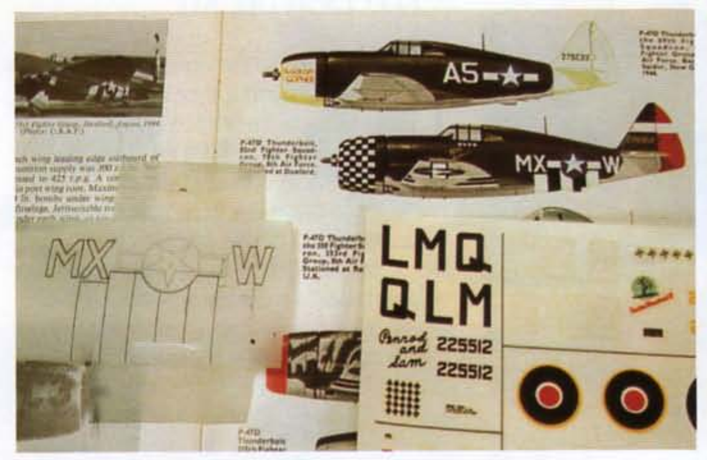
De esta forma se puede pintar sin riesgo el rojo del timón.



El buen corte a punta de cuchilla de la mascarilla se traduce en un perfil limpio.



Con el mismo sistema se pinta la franja blanca que atraviesa el timón.



La utilización de documentación gráfica es imprescindible para hacer variantes.



En papel vegetal se dibujan los números y las escarapelas; después se pasarán a una mascarilla adhesiva.



Se proyecta el blanco, habiendo retirado la parte de mascarilla correspondiente.



Se guardan las mascarillas para proteger las partes pintadas.



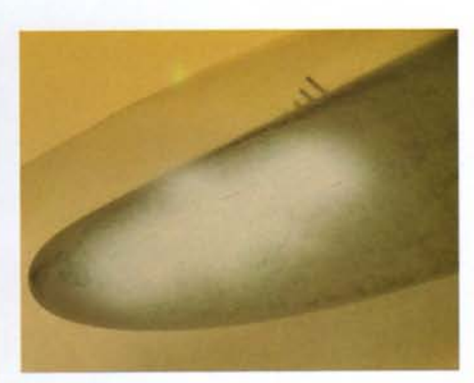
Se pinta ahora el azul mezcla de XF-8 con un poco de rojo XF-7 para oscurecerlo.



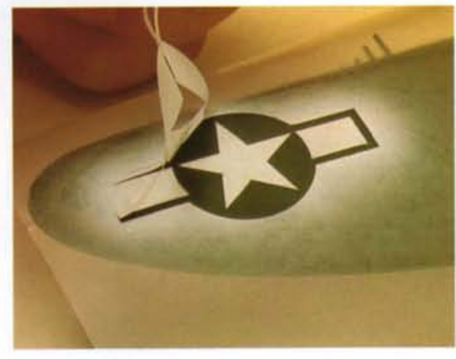


El mismo sistema se sigue en la estrella del ala; para el círculo se utiliza un compás cortatramas.

Es conveniente realizar todas las escarapelas al mismo tiempo para aprovechar la carga de pintura



La mascarilla ha de ser lo suficientemente grande para proteger toda el área.



Se cubre con la mascarilla la parte en blanco y se levanta la de azul.



Se aplica la pintura; para que no se infiltre, la mascarilla ha de estar perfectamente ajustada.

Si el proceso se ha realizado copnvenientemente, el resultado es una escarapela limpia.



Se protege el resto del ala dejando la franja que ha de pintarse en blanco.



Se pintan al mismo tiempo todas las franjas blancas.



El proceso se sigue con el negro; éste siempre se pinta después del blanco.



La limpieza con este sistema es total y de realismo completo.

Aspecto final, una vez realizado el proceso de paneleado.



Con superficies tan grandes difícilmente pueden conseguirse acabados tan limpios utilizando calcas.

El ajedredezado es la parte más difícil, dada su complejidad, incluso cuando se hace con calca.

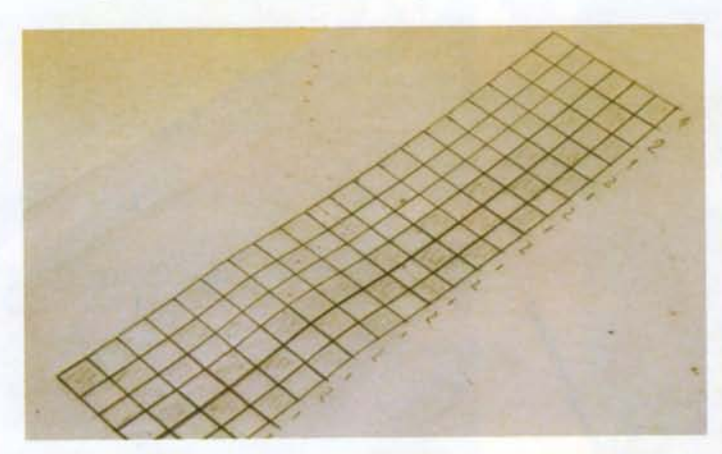
El primer paso es dividir el perímetro de la carena del motor en veinte partes iguales; esta operación se realiza tanto en la base como en el morro. El siguiente paso es repetir en un papel el desarrollo de los cuadrados que forman el dibujo. Una vez obtenido, se tienen dos caminos: recortar todos los cuadros y pegarlos uno a uno sobre el morro previamente pintado en blanco, para después levantar los pertenecientes al negro y pintar; el otro consiste en utilizar una cinta adhesiva flexible fina, trazando los cuadrados ; después se tapan con maskol los cuadros blancos y se procede a pintar en negro. Al levantar las mascarillas nos encontramos en el dibujo con una zona blanca más grande; hay que retocarlas con rotring, igualando los cuadros.

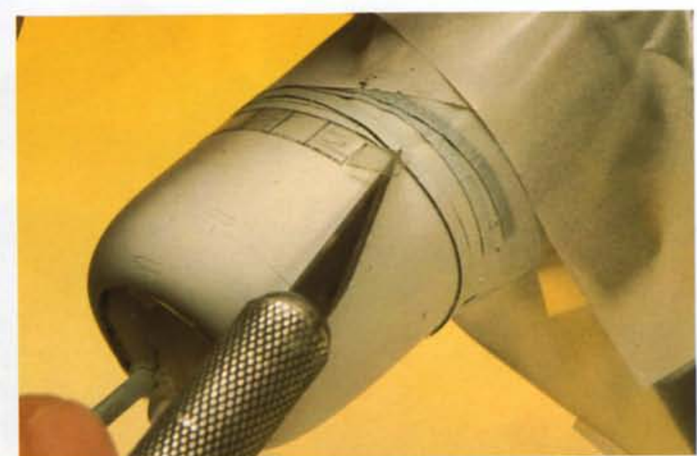


Se protege el conjunto del avión, excepto el morro; se emplea mascarilla adhesiva.



Se aplican varias capas de blanco hasta cubrir el morro con una película uniforme.

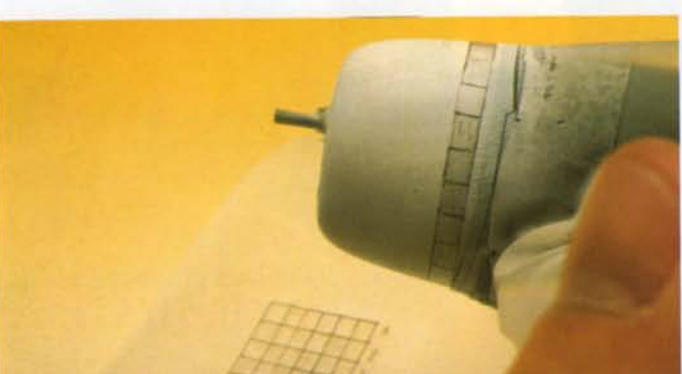




Se realiza un dibujo con el perímetro de la parte más ancha del motor, dividiéndola en 20 partes iguales.

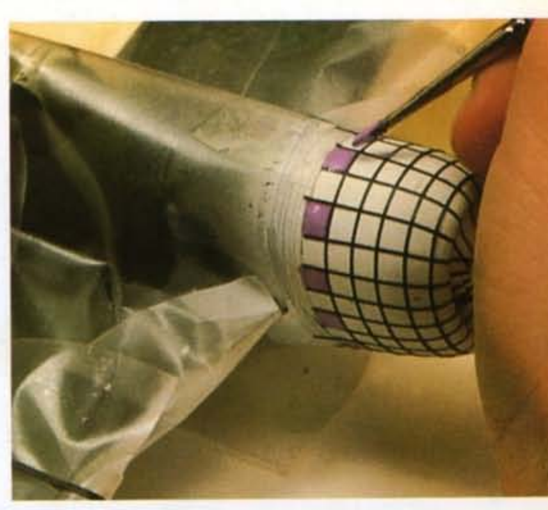
Se cortan en mascarilla adhesiva y se sitúan en el carenado; los cuadrados han de ser más pequeños según se acercan al morro.

El procedimiento es bastante engorroso y puede dar mejores resultados para pintar zonas planas: timones, alas, etc.





Más efectivo es el sistema de marcar los cuadrados en el carenado y pegar unas cintas flexibles de atrás hacia adelante y después otras cruzándose.



Con mascarilla fluida Maskol, se rellenan los cuadros blancos.

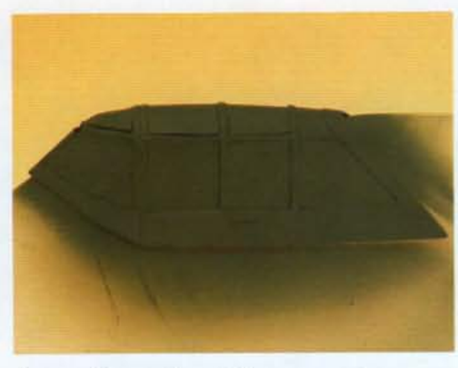


Se cubre con negro todo el morro.



Al levantar las mascarillas nos quedarán los cuadros blancos muy grandes; se ha de retocar con una pluma técnica, utilizando como regla flexible una plantilla de formas.

Efecto final de la decoración, con unos resultados posiblemente sólo obtenibles con este sistema de pintura.



La carlinga también se protege con mascarilla para ser pintada.



Al levantar la protección, los montantes quedan perfectamente delimitados.





Todas las partes pintadas se han de ensuciar ligeramente y a la vez remarcar los paneles.

Los pozos del tren también se ensucian con tintas sepias que remarcan las formas.

Aspecto general del ensuciado de la parte inferior; se hace hincapié en la salida de los escapes, remaches y alerones.



Las hélices, pintadas en negro satinado con las puntas en amarillo; cono plateado, ligeramente ensuciado.



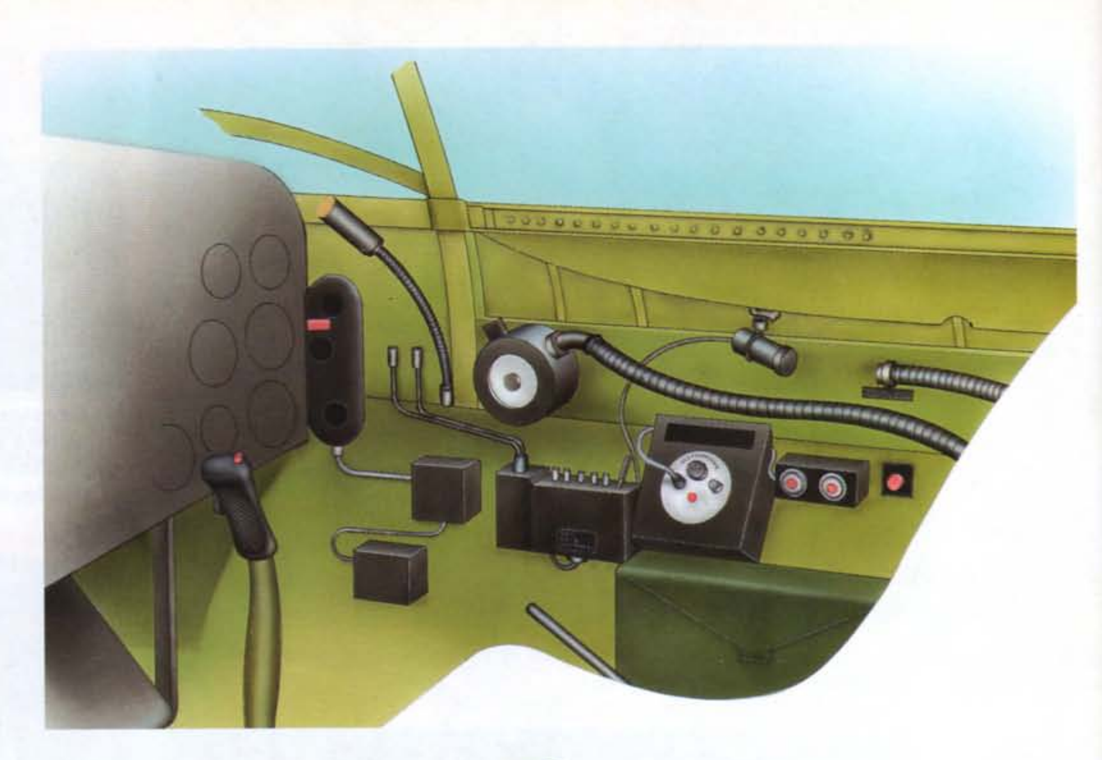
La limpieza de los montantes de la cabina sólo se consigue utilizando mascarilla adhesiva o cinta flexible.



El ajedrezado también se sombrea ligeramente con tintas sepias, que ensucian ligeramente de forma natural.

El proceso seguido es más factible de lo que a primera vista puede parecer; el secreto está en la preparación de los dibujos y su corte limpio con cuchillas nuevas. Imprescindible el compás cortatramas para los círculos.

Lateral derecho del interior de la cabina, con los principales instrumentos y los colores en que están pintados.



En caso de realizar un superdetallado de los interiores, el dibujo es una buena guía; en él están representados los instrumentos de control, mando y el conjunto del panel frontal, incluyendo el colinador de puntería de las ametralladoras. La pintura general es el verde Zinc Chromate Primer, bastante chillón.

PRINCIPE DE ASTURIAS

REPORTAJE GRAFICO

Por Camil Busquet i Vilanova

Las actividades sobre cubierta que se desarrollan en los portaaeronaves tienen el doble interés de poder realizar sugestivos dioramas, tanto en helicópteros como aviones de despegue vertical en sus dos versiones.

Vista general del Príncipe de Asturias, con la situación de aparcamiento de diferentes aparatos.



Interesantes detalles de una amura, donde destaca un puesto antiaéreo formado por un cañón Meroka.

Interesante cubierta multicolor con los Harrier AV-8B.

Harrier AV-8A situado en el corredor para despegue.

Interesante detalle de la cabina, el piloto y dotación auxiliar.

Harrier A con la numeración clásica.

Detalle de la toma de aire protegida y tren delantero.













Morro con insignia distintiva y numerosos rótulos orientativos.

Escudo común de los aviones de la Armada.

Aparcamientos en la zona de cubierta con personal auxiliar de mantenimiento.



Maniobra de aproximación anoreaje de un veterano Matador.





Dos tomas del AV-8A con las antiguas identificaciones correspondientes a la remesa inicial del Harrier.

Diestramente dirigido, el avión se ha posado en cubierta una vez más.



PRÓXIMO NÚMERO

OCTUBRE

La Infantería de Marina más antigua del mundo es la Española, ligada a la historia durante muchos años. El presente reportaje cuenta cómo es hoy en día este cuerpo y qué armamento es el que utilizan.

El Increíble DeLorean de la G.M.C., que se ha paseado por el tiempo en tres películas, es el objetivo de este artículo centrado principalmente en las técnicas de pintura.

No son muy corrientes los kits de aviones de metal; de una de estas piezas se ocupa este estudio: el montaje, la pintura metalizada y la realización de numerales.

Siguiendo con la línea de vehículos personalizados, nos centramos en esta ocasión en un M-2 Bradley, detallando interiores y exteriores y añadiendo equipo.

Dentro de los clásicos de la Segunda Guerra Mundial, el FW-190 es de los más bellos ejemplares, y en especial este D-9 Dora, con camuflaje de última época, con colores defensivos.